NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

09/03 Ausgabe 76 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

POKÉMON TOTAL!

TEST: Pokémon Channel für GC
LÖSUNG: Rubin & Saphir Teil 2

STAR WARS

ROGUE SQUADRON III
EXKLUSIV-REPORTAGE: Vorab-Test, Interview und brandneue Bilder!

Showdown auf dem GameCube!

F-ZERO GX

6-SEITEN-TEST: Besser als das Original? Wir sagen euch, warum Nintendos Sci-Fi-Racer WipEout & Co. übertrumpft!

NEU! Jetzt mit DETAIL-CHECK
Tests, die keine Fragen offen lassen!

Der Rollenspielhammer für den GBA!
GOLDEN SUN 2
VORAB-TEST: Wir nehmen den Nachfolger des legendären GBA-Rollenspiels kritisch unter die Lupe!

Das beste Fußballspiel aller Zeiten?
FIFA FOOTBALL 2004
ANGESPIELT: Kann der neueste EA-Treter die geniale Qualität von Winning Eleven 6 erreichen?

4 194373 903306 09

McMEDIA®

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die führende Fachhandels-kooperation für PC-Spiele und Konsolen.

PlayStation | GAMEBOY ADVANCE | GAMEBOY COLOR | PC CD-ROM | GAMECUBE | XBOX | DVD VIDEO

Die besten Spiele für alle Systeme gibt's in den McMEDIA-Gamestores!

Unter www.mcmedia.de kannst du dir auch eine Anfahrtsroute von deiner Wohnung zum nächsten McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen.

0

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
0 35 83/51 07 38

McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
0 36 72/31 35 95

EICHELKRAUT
Tuchmarkt - Markt
07937 Zeulenroda
03 66 28/8 32 14

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
0 37 35/2 28 10

1

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
03 38 41/3 23 96

HERRMANN
Juncker-Str. 26
16816 Neuruppin
0 33 91/50 59 24

2

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
0 46 81/57 01 74

NONNENMACHER
Bahnhofstr. 11
26169 Friesoythe
0 44 91/23 80

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
0 42 21/9 12 40

GLAUBITZ
Lange Str. 49–51
29378 Wittingen
0 58 31/4 04

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
0 51 93/5 27 40

3

TOYS & MORE
Bavenstedter Str. 65
31135 Hildesheim
0 51 21/51 20 26

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 2
31275 Lehrte
0 51 32/8 28 50

McMEDIA-SHOP
Obermarktstr. 10
32423 Minden
05 71/9 34 23 98

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Mittelstr. 17
32657 Lemgo
0 52 61/18 85 22

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Lange Str. 87
32756 Detmold
0 52 31/30 08 74

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Citycenter Bergstr. 6
32791 Lage
0 52 32/92 09 55

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
0 52 51/29 69 71

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
0 66 91/9 48 00

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
0 64 21/96 35 21

EITZENHÖFER
Hauptstr. 115
35745 Herborn
0 27 72/5 10 21

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
0 66 21/7 89 66

RUG
Markt 41
36404 Vacha
03 69 62/2 43 36

MOBI-GAMES
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
0 56 51/33 13 77

TOY STORE
Hauptstr. 55
37412 Herzberg
0 55 21/17 80

TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
0 55 23/30 39 92

FANTASIA
Markt 27
39261 Zerbst
0 39 23/78 75 15

4

GAMELAND NEU
Kaiserswerther Str. 14
40878 Ratingen
0 21 02/47 04 73

SEIDEL NEU
Rathausgasse 1
41747 Viersen
0 21 62/3 44 35

FRÜTEL SPORT & SPIEL
Asterlager Str. 94
47228 Duisburg-Rheinhausen
0 20 65/6 48 14

SEIDEL
Martkstr. 13
47798 Krefeld
0 21 51/8 17 80

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
0 25 81/41 93

PECHERS SPIELPARADIES
August Wessing Damm 32
48231 Warendorf
0 25 81/26 03

PECHERS SPIELPARADIES
Oststr. 4
48231 Warendorf
0 25 81/23 96

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
0 54 58/9 31 70

5

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
0 65 43/20 70

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
0 26 25/95 83 14

FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57610 Altenkirchen
0 26 81/29 51

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
0 26 62/32 19

PECHERS SPIELPARADIES
Langestr. 25
59302 Oelde
0 25 22/46 00

6

MEDIA STORE
Wilhelminen-Str. 9
64283 Darmstadt
0 61 51/2 88 60

GAMESTORE
Hauptstraße 2/Ecke Busbahnhof
66482 Zweibrücken
0 63 32/90 54 00

7

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
0 74 71/24 08

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
0 71 61/7 51 15

E+E GmbH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
0 71 51/7 16 91

ENGELHARD + HERR
Wilh.-Röntgen-Str. 1/im E-Center
77656 Offenburg
07 81/2 51 05

8

HOMEPLAY NEU
Augustenstr. 97
80798 München
089/57 87 96 60

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
0 85 71/68 50

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4
86150 Augsburg
08 21/31 31 34

PLAY IT! NEU
In der Brandstatt 6
87435 Kempten
08 31/17762

9

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
09 11/2 14 89 35

FUN MEDIA
Rothenburger Str. 5
90443 Nürnberg
09 11/2 87 70 83

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt /Aisch
0 91 61/87 30 60

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
09 41/49 09 30

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
0 94 43/73 44

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
0 85 41/39 79

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
0 36 81/72 21 89

Belgien

KINDERPARADIES
Klosterstr. 8
B-4700 Eupen (Belgien)
00 32 87/56 04 59

KINDERPARADIES
Hauptstr. 93
B-4780 St. Vith (Belgien)

WERDEN SIE EINFACH McMEDIA-PARTNER!

SIE SIND GAMESHÄNDLER?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen?

KONTAKT: McMEDIA-Fon: **0 51 21/76 17 17**
McMEDIA-Fax: **0 51 21/76 17 27**
E-Mail: **info@mcmedia.de**
Web: **www.mcmedia.de**

Pokémon is back!

Pokémon Saphir Edition

Pokémon Rubin Edition

je 44,95

Über 100 neue Pokémon

Spektakuläre 2-gegen-2-Kämpfe

Multiplayer-Action für bis zu 4 Spieler*

* mit Link-Kabel - separat erhältlich

Die beliebten Pokémon erobern mit den Editionen RUBIN und SAPHIR jetzt erstmals den Game Boy Advance. Erhältlich ab 25. Juli 2003

Über 1000 Game-Boy-Spiele auf dem Fernseher spielen!

GCN Player Bundle
GameCube + Controller + Game Boy Player

199,-

59,95

Game Boy Player

Mit dem Game Boy Player und dem GameCube kannst du alle Game Boy-Spiele (egal, ob Game Boy, Game Boy Color oder Game Boy Advance) auf deinem Fernsehbildschirm genießen! Der Game Boy Player wird an der Unterseite des GameCube befestigt.

HOL SIE DIR! GRATIS!

TOP-DEMO ZU RISE OF NATIONS

RISE OF NATIONS

Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD inkl. spielbarer Demo des Toptitels „Rise of Nations". Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Vollgepackt mit brandaktuellen Trailern, Releaselisten, Spieletests, Tipps u.v.m. Die McMEDIA-CD gibt's gratis und sie ist nur in den McMEDIA-Gamestores erhältlich!

HOL SIE DIR!

Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!

GUTSCHEIN

McMe

Geeignet ab 16 Jahren

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neuste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis beim nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

KIDS ZONE

ALLES, WAS KIDS INTERESSIERT!

TV.MUSIK.KINO.ANIMES.GAMES.SPORT.HANDY.WISSEN.

Kids Zone

NEU: Jetzt 12 Seiten TV-Programm mit allen Animes und Soaps

NEU: Jetzt mit genialen Wissens- und Sportreportagen

ALLE 14 TAGE FÜR COOLE 2,20 EURO

EDITORIAL

Noch mehr Infos online und offline:

WWW.N-ZONE.DE

und Detail-Check sind da!

KLICK MICH!

Mit rund 500.000 Klicks pro Monat war www.n-zone.de schon in der Vergangenheit die mit Abstand meistbesuchte Nintendo-Community Deutschlands. Und das, obwohl sich hinter dieser Adresse bislang lediglich ein Online-Forum verbarg, in dem Nintendo-Fans mit Gleichgesinnten und unseren Redakteuren über Nintendo, Gott und die Welt diskutieren konnten. Seit nun der Webauftritt am 11. Juli tüchtig aufgemöbelt wurde, stiegen die Besucherzahlen noch weiter an – bis zu 30.000 Mal pro Tag wurde www.n-zone.de zwischenzeitlich angeklickt. Kein Wunder, schließlich erwartet euch unter dieser Adresse nun eine vollständige Website, wo es neben dem beliebten Forum täglich aktuelle News, Tests, Charts, Tipps und vieles mehr gibt. Selbstverständlich könnt ihr dort auch schon einige Tage vor dem Kiosk-Termin aktuelle Infos zur jeweils kommenden N-ZONE-Ausgabe erhalten. Schaut einfach einmal bei www.n-zone.de vorbei, registriert euch (natürlich kostenlos), diskutiert mit uns und anderen Lesern und beteiligt euch an den zahlreichen Umfragen. Wir freuen uns auf euren Besuch!

JETZT MIT DETAIL-CHECK

Wer keinen Internet-Zugang hat, muss aber nicht traurig sein. Nicht nur unsere Website haben wir tüchtig aufgebohrt, sondern auch das Magazin. Nachdem es bei uns bereits seit einigen Ausgaben mehr News, mehr Tipps und mehr Specials gibt und Spielemagazin-Urgestein Heinrich Lenhardt als fester Nordamerika-Korrespondent die Redaktion mit interessanten Ansichten und Reportagen direkt aus Amerika unterstützt, nahmen wir uns diesmal die Teststrecke vor. Ab sofort gibt es bei allen großen Spieletests den innovativen Detail-Check. Hier werdet ihr genauestens über Stärken, Schwächen und Besonderheiten der vorgestellten Spiele informiert. Gute Unterhaltung!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

FLEISSIGE CREW! Die brandneue Website und der besonders arbeitsintensive Detail-Check bei den Spieletests ließen die N-ZONE-Mitarbeiter tüchtig ins Schwitzen geraten. Wenn euch das Resultat gefällt, dann hat sich die Mühe aber mehr als gelohnt!

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Kerstin Springer (Redaktion)
Stefanie Sämann (Layout)
Matthias Schöffel (Layout)

INHALT 09/2003

NEWS

8 Allgemeine News

54 Import-News

REPORTAGE

12 Der Wegweiser zur Games Convention

RUBRIKEN

97 Abo Inside

33 Abonnement-Werbung

42 Charts

76 Feedback

70 Hardware & Zubehör

96 Impressum

96 Inserentenverzeichnis

72 Leserbriefe

36 Spiele-Lexikon

98 Vorschau

95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Asterix & Obelix XXL 9
Baten Kaitos 56
Billy Hatcher and the Giant Egg 20
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds 26
Burnout 2: Point of Impact....80
Conan....9
Crazy Taxi 81
Def Jam Vendetta 79
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs 56
Die Sims brechen aus....55
Digimon Battle Spirits....52
Donkey Kong Country 79
Drei Engel für Charlie 48
FIFA 2004 30
F-Zero GX....58
Golden Sun: Die vergessene Epoche 35
James Bond 007: Alles oder Nichts....24
James Bond 007: Nightfire 80
Killer 7 8
Magical Quest 2 starring Mickey and Minnie....50
Mario & Luigi 34
Medal of Honor: Infiltrator 56
Mortal Kombat: Tournament Edition....10
NBA Live 2004 54
NFL Street 10
NHL 2004 32
Our Sun 68
Outlaw Golf....79
P.N.03....44
Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution....55
Pokémon Channel....64
Pokémon Rubin & Saphir 82
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike 16
Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4....69
Superman: Shadow of Apokolips....79
The Hulk....78
The Revenge of Shinobi 80
Wario World 80, 92
World Racing 28
X-Men 2: Wolverines Revenge....81
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition 80

REPORTAGE 12

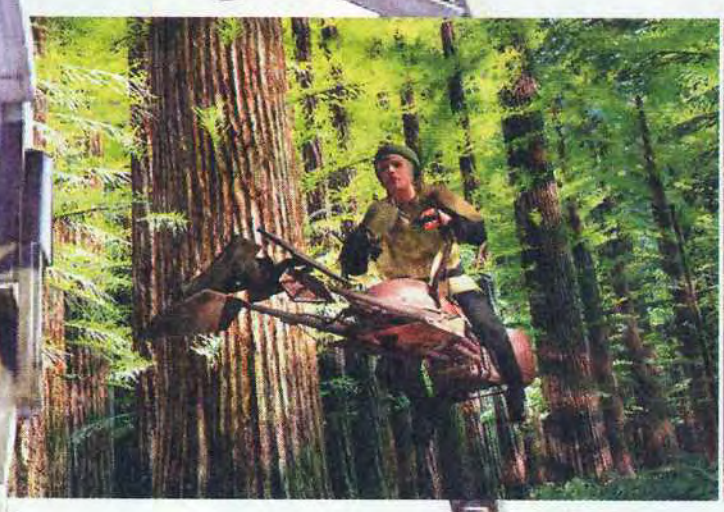
DER WEGWEISER ZUR GAMES CONVENTION

Deutschland ist im Messefieber, denn die Games Convention kommt auf uns zu. Wir zeigen euch die Spiele-Highlights und einen ausführlichen Wegweiser, was wann wo zu sehen ist.

VORSCHAU 16

STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

Das Imperium holt auf dem GameCube zum zweiten Eroberungsversuch aus. Was ihr alles dagegen unternehmen könnt, lest ihr ab Seite 16.



VORSCHAU

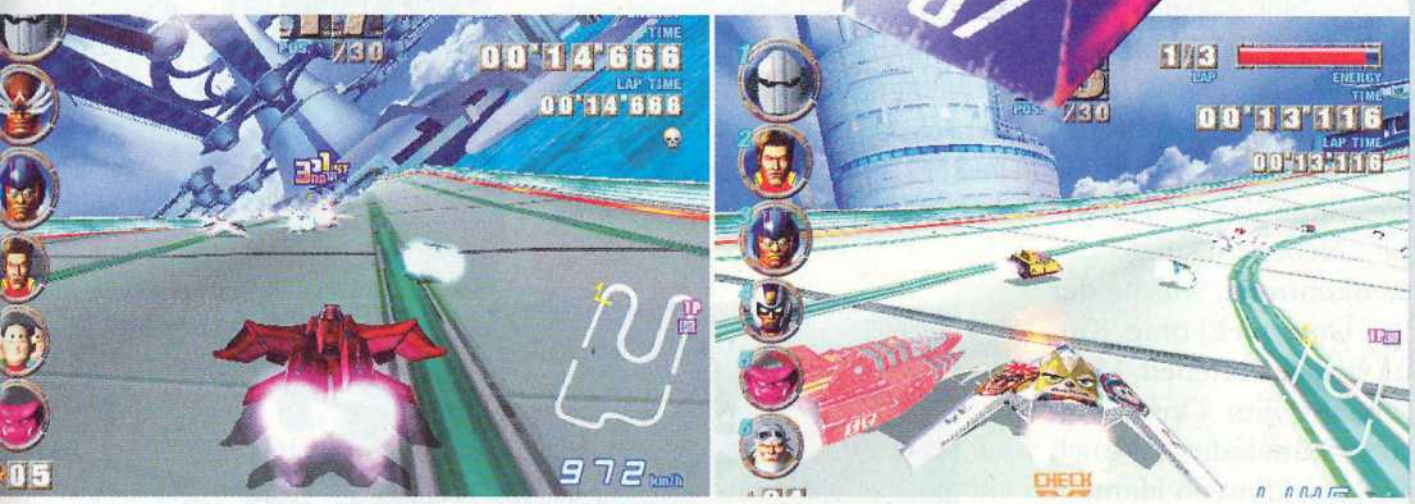
20 BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

Ja wie jetzt, Ostern ist doch schon lange vorbei! Wir haben uns trotzdem auf Eiersuche begeben und schildern euch ab Seite 20 die ersten Eindrücke von Segas neuem Jump & Run.

TEST

58 F-ZERO GX

Achtung, Geschwindigkeitsbeschränkung! Nicht schneller als 600 km/h, bitte. Tut uns Leid, das geht gerade nicht, denn wir testen das neue *F-Zero GX* und zeigen euch, was ein Speed-Rausch ist.



TEST

64 POKÉMON CHANNEL

Mal was Neues! Zusammen mit Pikachu müsst ihr euch erfolgreich als Leiter des Poké-Channels beweisen. Wie erfolgreich bzw. gut das Spiel ist, lest ihr ab Seite 64.

N-ZONE INHALT

VORSCHAU

GAMECUBE

20 **Billy Hatcher and the Giant Egg**
Sega schickt Billy auf Eiersuche!

26 **Buffy the Vampir Slayer: Chaos Bleeds**
Dem Bösen geht's an den Kragen!

30 **FIFA Football 2004**
Packt die Stollen wieder aus!

24 **James Bond 007: Alles oder Nichts**
Es wird wieder geschüttelt!

32 **NHL 2004**
Eishockey vom Allerfeinsten!

16 **Star Wars: Rebel Strike**
Luke und Co. kämpfen wieder!

28 **World Racing**
Welcher Benz darf's denn sein?

GAME BOY ADVANCE

35 **Golden Sun: Die vergessene Epoche**
Das sonnige Epos geht weiter!

34 **Mario & Luigi**
Die Klempner sind wieder da!

TEST

GAMECUBE

48 **Drei Engel für Charlie**
58 **F-Zero GX**
44 **P.N.03**
64 **Pokémon Channel**

GAME BOY ADVANCE

52 **Digimon Battle Spirits**
50 **Magical Quest 2**
68 **Our Sun**
69 **Super Mario Advance 4**

KOMPLETTLÖSUNG

82 **Pokémon Rubin & Saphir**

KURZTIPPS

92 **Wario World**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

80 **Burnout 2: Point of Impact**
81 **Crazy Taxi**
79 **Def Jam Vendetta**
79 **Outlaw Golf**
79 **Superman: The Shadow of Apokolips**
78 **The Hulk**
80 **Wario World**

GAME BOY ADVANCE

79 **Donkey Kong Country**
80 **James Bond 007: Nightfire**
80 **The Revenge of Shinobi**
81 **X-Men 2: Wolverine's Revenge**
80 **Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition**

NEWS

SCHIZOPHREN Smith kann die Kontrolle über sieben Charaktere übernehmen.

NEUIGKEITEN Über die Kreuzzüge wird auch in den Nachrichten berichtet.

Killer 7

ACTION-ADVENTURE **Neue Details und Bilder zu Capcoms Cel-Shading-Abenteuer!**

Die Welt steht am Rande des Abgrunds. Überall geschehen Gewalttaten und Plünderungen. Eine Armee der Grausamkeit wälzt sich durch die Städte der Erde. Auffällig ist: Die Verursacher haben allesamt ein breites Grinsen im Gesicht. Dieses so genannte „himmlische Grinsen" ist eine Nebenwirkung der Gedankenkontrolle, welche der mächtige Unterweltkönig Kun Lan auf die betroffenen Menschen ausübt. Ein Opfer von Kun Lans Gräueltaten ist auch Suzy, die Freundin von Harman Smith. Und genau über Harman Smith übernehmt ihr in *Killer 7* die Kontrolle. Smith ist Auftragskiller und verfügt über sieben Persönlichkeiten. Jede Persönlichkeit besitzt individuelle Stärken und Schwächen. Während die eine Person die Schwächen der Gegner und Fallen aufspüren kann, ist eine andere Persönlichkeit in der Lage, Pistolenkugeln mittels Telekinese abzuwehren. Auch ein phänomenales Gehör sowie ein weiblicher Charakter gehören zu den steuerbaren Persönlichkeiten. **(fs)**

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom-europe.com
Termin: 2004

GRAFIKBRUMMER Grafisch sind die gezeigten Szenen schon eine Wucht!

N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. F-ZERO GX
Nintendos Sci-Fi-Racer rockt! Das beste *F-Zero* aller Zeiten!

2. REBEL STRIKE
Der neuste Streich von Factor 5 ist auch spielerisch top!

3. GAMES CONVENTION
Deutschlands größte Spielemesse bricht alle Rekorde.

4. BOKTAI
Kojimas neuer GBA-Titel ist dank Solarsensor erfrischend anders!

5. WWW.N-ZONE.DE
Der runderneuerte N-ZONE-Internetauftritt!

FLOPS

1. GAR NICHT HIMMLISCH
Drei Engel für Charlie ist spielerisch und technisch eine absolute Enttäuschung!

2. VERSCHIEBUNG 1
XGRA und *Dragon's Lair 3D* erscheinen erst im Herbst.

3. VERSCHIEBUNG 2
Prince of Persia und *Beyond Good & Evil* vorerst nur auf PS2.

4. ALBTRAUMGEPLAGT
Die Pokémon verfolgen Kerstin noch im Schlaf!

5. ARBEITSSTRESS
Die Redaktion weiß schon nicht mehr, wie die eigenen Wohnungen aussehen.

NEWSTICKER

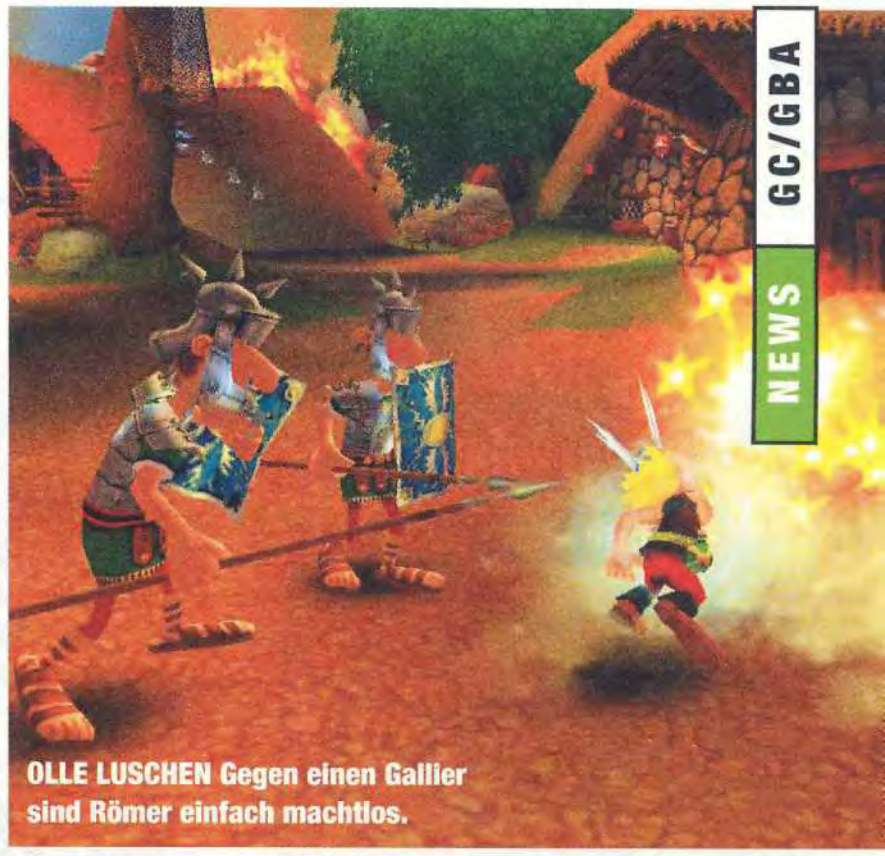
+++ Mehr Gewinn: Electronic Arts ist auf Erfolgskurs und verzeichnete im Vergleich zum Vorjahr satte 148 Prozent mehr Gewinn für das erste Geschäftsquartal. Dazu trugen vor allem auch die sehr guten Verkaufszahlen von *Def Jam Vendetta* und *NBA Street 2* bei. **+++ Acclaim vertreibt BAM-Titel:** Seit dem ersten August ist ein Abkommen zwischen Bam! Entertainment und Acclaim gültig, nachdem Acclaim den Vertrieb der Bam!-Produkte übernimmt. Davon betroffen ist bereits *Wallace & Grommit* in *Project Zoo* für den GameCube, das voraussichtlich noch im September hierzulande erscheinen wird. **+++ Geplanter Erfolg:** Nintendo möchte von dem GBA-Rollenspiel *Golden Sun 2* rund 90.000 Einheiten in Deutschland durchverkaufen und so den Erfolg des Vorgängers noch toppen. **+++ Das Phantom:** Infinum Labs plant, während der Ultimate Gamers Expo (vom 15. bis 17. August) seine neue Phantom-Konsole zu lüften. **+++ Umstrukturierung:** Sega ordnet seine Entwicklungsstudios neu. Dadurch soll die Produktion effizien-

Asterix & Obelix XXL

ACTION **Eine Mischung aus Jump & Run, Action-Adventure und Beat 'em Up.**

Im Oktober erwartet uns ein Wiedersehen mit dem sympathischen Trio Asterix, Obelix und Idefix. Sechs verschiedene Welten haben die Entwickler den dreien spendiert, um wieder mal möglichst vielen Römern eins auf die Mütze zu geben. Mit bis zu fünf verschiedenen Combos kann der Spieler versuchen, so viele römische Soldaten wie möglich gleichzeitig platt zu machen. Die Charaktere wurden leicht überarbeitet. Die Änderungen sind allerdings nur für wirklich beinharte Fans erkennbar. Asterix, Obelix und sogar Idefix werden dabei übrigens gleichzeitig gesteuert. Ist Stärke gefragt, übernimmt man automatisch die Kontrolle über Obelix, bei flinken Aktionen hingegen wechselt die Steuerung zu Asterix, was gerade bei kleineren Rätseleinlagen von Bedeutung sein wird. Bereits auf den ersten Blick auf das fast fertige Spiel waren wir von der Liebe zum Detail und dem farbenprächtigen Leveldesign beeindruckt. **(ks)**

Hersteller: Atari
Internet: www.atari.de
Termin: 30. Oktober



OLLE LUSCHEN Gegen einen Gallier sind Römer einfach machtlos.

INDY LÄSST GRÜSSEN Findet in den Tempeln Artefakte!

MIST Im Dschungel habt ihr Ärger mit Eingeborenen!

Conan

Action-Adventure **Der berühmte Barbar besucht den GameCube.**

Die Geschichte findet in dem mystischen Land Hyborea statt. Nachdem Conan mit ansehen musste, wie sein Dorf niedergebrannt und seine Familie und Freunde abgeschlachtet wurden, macht er sich auf, diese Gräueltat zu rächen. Auf dem langen Weg bis zur Vernichtung des Vulture Cults nimmt es Conan mit vielen Feinden und abscheulichen Kreaturen auf. Auf den Spieler warten harte Kämpfe mit mächtigen Endbossen und diverse Rätsel. Außerdem gibt es viele neue Waffen, wie zum Beispiel Äxte und Schwerter, die Conan auch bitter nötig hat, um in dieser grausamen Welt zu überleben. Das Abenteuer führt den Spieler in fünf unterschiedliche Regionen, wie die Schwarzen Berge von Cimmeria oder den Dschungel von Darfar. Diverse Mehrspieler-Modi sorgen außerdem für packende Schwertkämpfe unter Freunden. **(uc)**

Hersteller: TDK Mediactive
Internet: www.tdk-mediactive.com
Termin: November

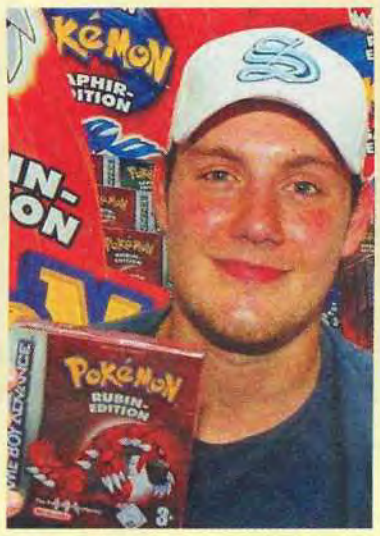
ter und die Kosten gesenkt werden. **+++ Nintendo bleibt kritisch:** George Harrisson, CEO von Nintendo of America, äußerte sich in einem Interview mit dem Handelsmagazin *MCV* kritisch zu den Online-Plänen Nintendos. „GameCube-Anwender seien für einen solchen Dienst noch nicht bereit, wie ihn Microsoft oder Sony bieten!", so Harrisson. **+++ Erfolgsgeschichte:** Seit Verkaufsstart des Game Boy Advance SP hat Nintendo rund eine Million Exemplare des Handhelds in Europa ausgeliefert. Auch in den USA ist der GBA erfolgreich. Dort hat Nintendo mit dem GBA SP unter Berufung auf NPD TRST im Juni einen Marktanteil von 45 % erzielt und in den ersten sechs Monaten mehr Konsolen verkauft als Sony PlayStation 2. **+++ Erfolgsgeschichte 2:** Midway gibt bekannt, dass man rund zwei Millionen Einheiten von *Mortal Kombat: Deadly Alliance* für alle Plattformen verkauft hat. **+++ Neuer Name:** Virgin Interactive heißt ab sofort Avalon Interactive. **+++ Neuer Name 2:** THQ hat den Namen des Spiels *Sphinx and the Shadow of Set* in *Sphinx and the Cursed Mummy* umbenannt. **+++ Nachfolger:** Das bislang nur für PlayStation 2 und Xbox angekündigte *Conflict Desert Storm 2* soll nun auch für den GameCube erscheinen. Vor dem dritten Quartal 2004 brauchen wir mit dem Spiel jedoch nicht zu rechnen.

NEWS

DIE FARBE ROT! Mortal Kombat ist ja für den exzessiven Gebrauch dieser Farbe bekannt.

MEHR SPIELER Bei der Spielerauswahl fehlen zu Beginn noch einige. Da muss erst fleißig gespielt werden.

INFO KURZ & KNAPP



COOLE PARTY:
Zum Start von *Pokémon Rubin & Saphir* feierte Nintendo in Berlin eine Riesenfete. Zur Unterhaltung der über 5.000 Besucher trugen auch Sänger und DJs wie Ben, Special D., Trooper Da Don und Oli P bei. Pokémon ist wieder angesagt. Das beweisen auch die letzten Zahlen aus den USA, nach denen sich die neuesten *Pokémon*-Spiele für den GBA dort bereits wenige Wochen nach dem Verkaufsstart rund 2,5 Millionen Mal verkauft haben.

TITEL VERSCHOBEN:
Wie Ubi Soft bekannt gab, werden die Toptitel *Prince of Persia: The Sands of Time* und *Beyond Good & Evil* nicht mehr in diesem Jahr für GameCube und Xbox erscheinen. Stattdessen werden die beiden Spiele im Weihnachtsgeschäft PlayStation-2-exklusiv sein. Ein paar Monate später werden die Titel aber auch auf den anderen Konsolen veröffentlicht.

BURNOUT-2-CONTEST:
Die besten Gesamtzeiten:
1. Platz: 4:51.516
2. Platz: 4:51.850
3. Platz: 4:52.166
4. Platz: 4:53.400
5. Platz: 4:53.800
6. Platz: 4:53.866
7. Platz: 4:54.283
8. Platz: 4:54.733
9. Platz: 4.55.166

Die beste Rundenzeit:
1. Platz: 1:36.016

Die Gewinner wurden schriftlich benachrichtigt.

Mortal Kombat: Tournament Edition

BEAT 'EM UP Kämpfe endlich für unterwegs.

Wer kann sich nicht an die alten Super-Nintendo-Zeiten und den Skandal erinnern, als *Mortal Kombat* das erste Mal erschien. Nun bekommt der GBA, nach *Mortal Kombat: Deadly Alliance*, ein weiteres Produkt dieser Schlachterei. Das Besondere an *Tournament Edition* verrät eigentlich schon der Titel. Mit drei Kumpels kann man nun packende Kämpfe zu viert erleben. Egal ob im klassischen Turnier- oder Tag-Team-Modus, blutige Action ist jedenfalls allgegenwärtig. Sogar eine Verbindungsmöglichkeit mit der GC-Version (*Mortal Kombat: Deadly Alliance*) wird vorhanden sein, um an mehr Specials, versteckte Charaktere oder Arenen zu kommen. Darüber hinaus können sogar während der Kämpfe Wetten abgeschlossen werden. **(uc)**

Hersteller: Midway
Internet: www.midway.com
Termin: 4. Quartal

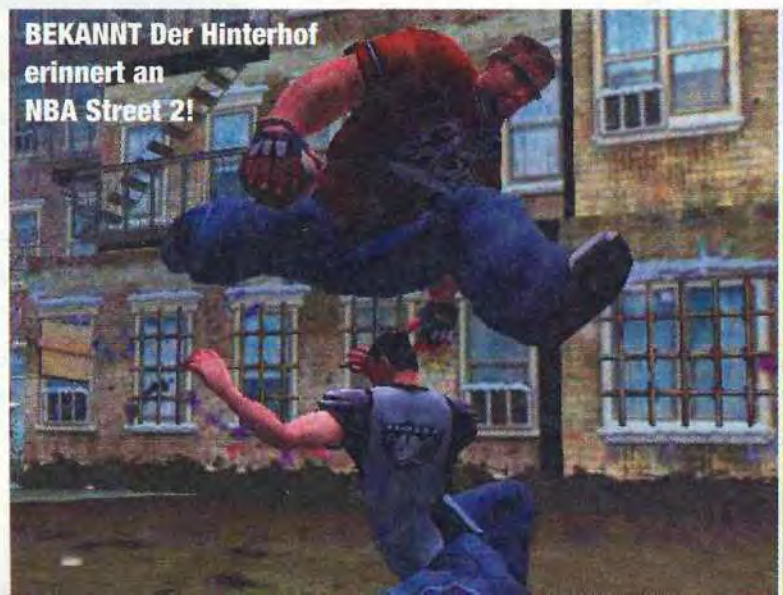
NFL Street

AMERICAN SPORT Das etwas andere Football-Spiel!

Wer *NBA Street* liebt und ein Fan von Football ist, den dürfte EAs Ankündigung von *NFL Street* erfreuen. Denn anders als bei der bierernsten Simulation *Madden NFL* setzt EA hier vor allem auf den Unterhaltungsfaktor. So dürft ihr hier nicht nur im Football-Stadion eure sportlichen Fähigkeiten beweisen, sondern auch schon mal den Stadtpark, einen Strand oder einen Hinterhof unsicher machen. Selbstverständlich könnt ihr eure Spieler mit coolen Klamotten und schicken Schmuck-Accessoires ausrüsten, so dass die Konkurrenz vor Neid erblasst. Dank eines Erfahrungssystems werden eure Spieler immer besser. Nicht zuletzt wegen der tollen Mehrspieler-Modi dürfte uns hier ein unterhaltsames Game erwarten! **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.com
Termin: Nicht bekannt

MATSCH Die Mauer im Stadtpark kann sehr schmerzhaft sein.



BEKANNT Der Hinterhof erinnert an NBA Street 2!

ERFAHRUNG Verteilt Punkte und macht eure Spieler immer besser!

Der Hitman-2-Komponist im Gespräch

INTERVIEW **Wie wird man Videospiel-Komponist? Jesper Kyd erzählt über Vergangenheit, Gegenwart und das Business!**

Eidos überbrückt mit *Hitman 2* die Sommerflaute. Der 31-Jährige Jesper Kyd machte die Musik zum Spiel. Zu seinen bekanntesten Werken zählt die Musik zu *Hitman 1&2*, *MDK 2* und *Brute Force*.

N-ZONE: Wann hast du deine Leidenschaft für Musik entdeckt?
Jesper Kyd: Meine Eltern hatten ein Klavier, auf dem ich als Kind immer gespielt habe. Ich habe jahrelang Gitarren- und Notenunterricht genommen und in einem Chor gesungen. Auch Klavierunterricht stand auf dem Programm. Mit 13 habe ich mit diversen Keyboards, Schlagzeug, Samplern und Computern, wie dem C64, meine ersten Kompositionen erstellt. Mit dem C64 habe ich auch das erste Mal Computer-Musik wahrgenommen. Ich habe viel C64 gespielt und die Kompositionen von Martin Galway, Fred Gray, Rob Hubbard und Tim Follin waren immer perfekt auf das Spielgeschehen abgestimmt. Deshalb dachte ich, Komponieren sei die tollste Sache der Welt. Ich habe mir ein Musik-Programm besorgt und einige Songs von Martin Galway in dieses Programm übertragen. Ich lernte langsam und habe an die 200 Songs für den C64 geschrieben, bevor ich zum Amiga wechselte. Ab da wollte ich Komponist werden.

N-ZONE: Hast du irgendwelche Idole?
Jesper Kyd: Eindeutig Vangelis! Die Soundtracks zu *1492: Conquest of Paradise* und *Bladerunner* gehört zu den besten Filmmusiken überhaupt! Ich mag Komponisten, die Risiken eingehen und etwas Neues ausprobieren. Stravinsky gehört auch dazu!
N-ZONE: Du machst sowohl Musik für Videospiele als auch für Filme. Was macht dir denn mehr Spaß?
Jesper Kyd: Ich habe mehr Freiheiten, wenn ich einen Videospiel-Soundtrack schreibe. Ich bemühe mich, den Zuhörern immer etwas Neues und Originelles zu bieten. Videospiel-Designer wissen das zu schätzen! Bei Filmen haben die Regisseure und Produzenten oft genaue Vorstellungen, was sie haben wollen. Da muss man seinen Stil anpassen. Darum gibt es so viele gewöhnliche Film-Soundtracks. Außerdem kommt man bei einem Film auf etwa vier bis acht Hauptthemen und passt diese in Variationen den Filmszenen an. Bei einem Videospiel benötigt man etwa 25 bis 50 Stunden, bis das Spiel zu Ende ist. Ein Film dauert meistens gerade mal zwei Stunden. Also ist es nicht ungewöhnlich, dass man für ein Videospiel 15 verschiedene Musikstücke entwickelt. Diese Stücke müssen alle so komponiert sein, dass der Spieler sie gerne aufs Neue hört.
N-ZONE: Wo nimmst du deine Ideen her?
Jesper Kyd: Ich hole mir Anregungen bei Kinofilmen, Konzerten, Kunstshows, Büchern, Bildern und vielem mehr. Ich höre alles, von Klassik bis zu Disco-Musik.

N-ZONE: Hast du noch Träume?
Jesper Kyd: Ich würde sehr gerne mehr Film-Soundtracks kreieren und meine Zeit am liebsten genau zwischen dem Komponieren von Soundtracks für Videospiele und für Filme aufteilen können.
N-ZONE: Spielst du selber gerne Games oder machst du nur die Musik?
Jesper Kyd: Ich bin ein leidenschaftlicher Videospieler und besitze alle Systeme. Derzeit spiele ich den zuletzt erschienenen *GTA*-Teil für den PC. Meine anderen Lieblingsspiele sind *Mafia*, *Metroid Prime*, *Burnout 2* und *Wario Ware*.
N-ZONE: Viele unserer Leser würden gerne selber in der Videospiel- oder Film-Industrie arbeiten. Hast du Tipps?
Jesper Kyd: Wenn man sich bei einem Videospiel-Hersteller als Komponist vorstellen möchte, dann sollte man nicht verzweifelt klingen. Sagt bloß nicht: „Ich würde alles tun!" oder „Ihr braucht mir dafür auch kein Geld zu zahlen!" Sie würden annehmen, dass eure Musik kein Geld wert ist. Wenn sie dagegen sagen: „Wir finden deine Musik gut, aber können dir nicht viel zahlen", dann würde ich annehmen. Ihr müsst nur sicher sein, dass ihr die Copyright-Rechte behaltet und an den Erlösen beteiligt seid.
N-ZONE: Vielen Dank für das Interview!

Unter www.jesperkyd.com erfahrt ihr mehr über die Arbeit von Jesper Kyd. Dort findet ihr auch Informationen, wo ihr seine Soundtracks beziehen könnt.

INFO **GEWINNSPIEL**

Soundtrack gefällig?

Ihr möchtet gerne eine Hörprobe von Jesper Kyd? Dann macht doch einfach bei unserem Gewinnspiel mit!

In Kooperation mit LynneMusic können wir euch fünf *Hitman 2*-Soundtracks spendieren. Wenn ihr euch einen Eindruck vom Angebot von LynneMusic verschaffen wollt, dann schaut doch einfach mal unter www.lynnemusic.com nach. Um einen der *Hitman 2*-Soundtracks zu ergattern, müsst ihr uns folgende Frage beantworten: **Wie alt ist Jesper Kyd?**

Schreibt uns eure Antwort einfach per SMS (max. 160 Zeichen)! Vergiss nicht deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen. Sendet eine SMS mit dem Text: „NZ1 deine Antwort dein Name deine Adresse" (Beispiel: „NZ1 88 Ketchum 90609 Alabastia")

D: 81114; € 0,49*/SMS, *Vodafone-Kunden, davon Leistungsanteil Vodafone 0,12 €, Zusatzentgelt Magazin 0,37 €;
CH: 72444; sfr 0,70/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 660 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 611 sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte mit euerem Kommentar an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ1, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 10. September.

Heiße Preise für coole Leser!

GEWINNSPIEL-FÜHRER **Der Wegweiser zum Glück!**

Ihr wollt auch mal die Korken knallen lassen und zu den Gewinnern in der N-ZONE gehören? Dann schaut doch in unsere Übersicht und checkt, wo es etwas abzustauben gibt!

Gewinnspiele in dieser Ausgabe:

Wo?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
News	*Hitman 2*-Soundtracks	11
Buffy	DVDs, Bücher und Tatoos!	27
Charts	Game Boy Player und *Pokémon Rubin* oder *Saphir*	42
Leserbriefe	Diverse GameCube-Spiele	73
Ahh, Pokémon	3 GBA SP, DVDs und mehr!	97

Wenn euch das immer noch nicht genügt, dann schaut doch einfach mal auf unsere Website www.n-zone.de. Auch dort veranstalten wir regelmäßig tolle Gewinnspiele!

Der Wegweiser zur Games Convention

Größer, besser, schöner – Deutschlands wichtigste Computer- und Videospielmesse nimmt Gestalt an. Wir sagen euch, was ihr erwarten könnt!

Ihr wollt schon jetzt die Highlights der kommenden Monate anspielen? Dann fahrt doch einfach nach Leipzig zur Games Convention. Deutschlands größte Computer- und Videospielmesse hat sich – obwohl sie erst zum zweiten Mal stattfindet – in der Branche fest etabliert. Was in Japan und den USA schon lange üblich ist, wird nun auch hierzulande Realität. Computer- und Videospieler können sich für drei Tage die Spiele der Zukunft anschauen. Normale Besucher geben sich hier ein Stelldichein genauso wie Spiele-Entwickler. Die Veranstalter geben sich die größte Mühe, die Messe – genau wie 2002 – zu einem großen Erfolg werden zu lassen. So hat man die Anregungen der Besucher genutzt, um dieses Jahr eine noch bessere Convention abzuliefern. Rund 30 Prozent legt die Leipziger Games Convention im Vergleich zum Vorjahr an Fläche zu. Auch Nintendo hat die Wichtigkeit der Messe erkannt und ist, anders als 2002, ebenfalls vertreten. Neben einer höheren Anzahl an Ausstellern und somit mehr präsentierten Produkten setzt man bei den Veranstaltern auch auf ein verbessertes Rahmenprogramm. So wird auf der Messe der Spielepreis G.A.I.A. (Games Award for Interactive Achievement) verliehen, der erstmals von den Verbrauchern bestimmt wird (N-ZONE berichtete). Besonders stolz ist man auch auf das Eröffnungskonzert im Leipziger Gewandhaus, bei dem eine Reihe namhafter internationaler Komponisten auftreten wird. „Wir halten das Konzert für eine sehr gute und unterhaltsame Möglichkeit, um zwei kulturelle Aspekte öffentlichwirksam zusammenzuführen. Symphonische Musik sowie Computer- und Videospiele – eine Kombination, die manchem auf den ersten Blick sicher nicht alltäglich erscheint", so die Projektleiterin der Games Convention Angela Schierholz. Lest auf den kommenden Seiten, was euch noch alles auf der Games Convention erwartet und wo ihr welchen Publisher findet. Mit ein bisschen Glück trefft ihr sogar die Redaktion auf der Messe. Wer keine Möglichkeit hat, die Games Convention zu besuchen, braucht nicht zu verzweifeln. In der nächsten N-ZONE berichten wir, wie es war und was die Hersteller alles präsentierten.

FABIAN SLUGA

INFO GAMES CONVENTION

Messe-Info

GAMES CONVENTION

21.-24.8.03

Öffnungszeiten:
Messehallen
10:00-18:00 Uhr
(Sa. 10:00-21:00 Uhr)

Infos zur Messe:
www.gc-germany.de

Infos zu Leipzig:
www.leipzig-info.net

DIE MESSETAGE VON A-Z

Donnerstag, 21. August

Öffnungszeiten:
Messehallen: 10.00-18.00 Uhr
Business Center: 9.00-19.00 Uhr

Acclaim: Verlosungen
Activision: Sponsert halbstündige Halfpipe-Show
ak Tronic: Viermal am Tag Gewinnshow
Atari: Gewinnspiele, Showprogramm
Bigben: Halbstündlich Aktionen und Gewinnspiele
Buena Vista Games: Außergewöhnliche Retailmaßnahmen mit Saturn und Media Markt
Codemasters: Karaoke-Wettbewerb; Fußballturnier mit abendlicher Preisverleihung; Wettfahren mit *DTM Race Driver*
EA: Kino mit Filmen zu Spielen; ganztägiges Bühnenprogramm; Interviews; Gewinnspiele
Giga: Vier- bis fünfmal Live-Schaltungen ins Studio; Aufzeichnung der Giga Games
Guillemot: Fünfmal am Tag Bühnenshow mit Model; Gewinnspiele
Jöllenbeck: Stündliche Show- und Dance-Performance; stündliches Gewinnspiel; Produktshow
Koch Media: Verlosungen (Poster, Spiele, T-Shirts); Davilex: Autorennen (PS2)
Konami: Stündliche Bühnenshow mit Gewinnspielen
Microsoft: Interviews mit Entwicklern; Live-Karaoke mit Xbox-Music-Mixer; Xbox-Duelle mit Prominenten; jede volle Stunde Spieleturniere
Nintendo: Dreimal täglich Bühnenshow; Besuch von Prominenten mit Autogrammstunde; Gewinnspiele
Nokia: Competition mit Highscore für Endkunden
Novitas: Gewinnspiel; Gespräch mit Entwicklern von Solid Games (14.00-16.00)
Sony: PS2-Competition mit Third Partys; Bühne mit Künstlern, Sportlern, Live-Acts und DJs
Take 2: Interaktive Spielshows; Entwickler
TDK: DJs VooDoo & Serano legen auf; Standparty (ab 18.00)
THQ: Bühnenshow vier- bis fünfmal täglich
Ubi Soft: Musik-Acts; DJ-Performance; Fotoshooting (ca. 11.30-12.30; 14.00-14.30; 15.30-16.30); Notebook-Gameshow *Raven Shield* (ca. 11.30); Bodypainting (ca. 14.00); *Far Cry* – Entwicklergespräch (ca. 15.30); Limbo-Contest (ca. 16.30); Game-Contest (ca. 17.00)
Vidis: Schauspieler in mittelalterlichen Rüstungen
Vivendi: Video-Trailer auf großer Leinwand; Gewinnspiele; Verlosungsaktionen bei GC family

Freitag, 22. August

Öffnungszeiten:
Messehallen: 10.00-18.00 Uhr
Business Center: 9.00-19.00 Uhr

Acclaim: Verlosungen
Activision: Sponsert halbstündige Halfpipe-Show
ak Tronic: Viermal am Tag Gewinnshow
Atari: Gewinnspiele, Showprogramm
Bigben: Halbstündlich Aktionen und Gewinnspiele; Außerdem gibt es hier eine interessante Live-Auktion mit dem Online-Auktionshaus Ebay (16.30-17.10)
Buena Vista Games: Außergewöhnliche Retailmaßnahmen mit Saturn und Media Markt
CDV: Finale des Online-*Blitzkrieg*-Cups mit Finalisten aus Deutschland, Frankreich, Großbritannien
Codemasters: Karaoke-Wettbewerb; Fußballturnier mit abendlicher Preisverleihung; Wettfahren mit *DTM Race Driver*
EA: Kino mit Filmen zu Spielen; ganztägiges Bühnenprogramm; interessante Interviews und viele Gewinnspiele; Als Stargast ist Kultentwickler Peter Molyneux, der Mann hinter Black & White, anwesend
Giga: Vier- bis fünfmal Live-Schaltungen ins Studio, Aufzeichnung der Giga Games
Guillemot: Fünfmal am Tag Bühnenshow mit Model; Gewinnspiele; Standparty (ab 17.00)
Jöllenbeck: Stündliche Show- und Dance-Performance; stündliches Gewinnspiel; Produktshow
Koch Media: Verlosungen (Poster, Spiele, T-Shirts); Davilex: Autorennen (PS2)
Konami: Stündliche Bühnenshow mit Gewinnspielen
Microsoft: Interviews mit Entwicklern; Live-Karaoke; Xbox-Duelle mit vielen anwesenden Prominenten; Spieleturniere
Nintendo: Dreimal täglich Bühnenshow; Besuch von zahlreichen Prominenten mit Autogrammstunde; Gewinnspiele
Nokia: Competition mit Highscore für Endkunden
Novitas: Gewinnspiel; Entwickler von Yawthrust Software Labs (14.00-16.00)
Sony: PlayStation-2-Competition; Bühne mit Künstlern, Sportlern, Live-Acts und DJs
Take 2: Interaktive Spielshows; Entwickler
TDK: DJs VooDoo & Serano legen auf
THQ: Bühnenshow vier- bis fünfmal täglich

Samstag, 23. August

Öffnungszeiten:
Messehallen: 10.00-18.00 Uhr
Business Center: 9.00-21.00 Uhr

Acclaim: Verlosungen
Activision: Sponsert halbstündige Halfpipe-Show
ak Tronic: Viermal Gewinnshow; DJ (ab 18.00)
Atari: Gewinnspiele, Showprogramm
Bigben: Halbstündlich Aktionen und Gewinnspiele
Buena Vista Games: Außergewöhnliche Retailmaßnahmen
CDV: Finale des Online-*Blitzkrieg*-Cups mit Finalisten aus Deutschland, Frankreich, Großbritannien
Codemasters: Karaoke-Wettbewerb; Fußballturnier mit abendlicher Preisverleihung; Wettfahren mit *DTM Race Driver*
EA: Kino mit Filmen zu Spielen; ganztägiges Bühnenprogramm; Interviews; Gewinnspiele
Giga: Vier- bis fünfmal Live-Schaltungen ins Studio, Aufzeichnung der Giga Games
Guillemot: Fünfmal am Tag Bühnenshow mit Model; Gewinnspiele
Jöllenbeck: Stündliche Show- und Dance-Performance; stündliches Gewinnspiel; Produktshow
Koch Media: Verlosungen (Poster, Spiele, T-Shirts); Davilex: Autorennen (PS2)
Konami: Stündliche Bühnenshow mit Gewinnspielen; Finale der *Pro Evolution Soccer*-Meisterschaft 2003 am Nachmittag
Microsoft: Interviews mit Entwicklern; Live-Karaoke; Xbox-Duelle mit Prominenten; Spieleturniere
Nintendo: Dreimal täglich Bühnenshow; Besuch von Prominenten mit Autogrammstunde; Gewinnspiele
Nokia: Competition mit Highscore für Endkunden
Novitas: Gewinnspiel; Entwickler von FAKT Software (14.00-16.00)
Sony: PS2-Competition; Bühne mit Künstlern, Sportlern, Live-Acts und DJs
Take 2: Interaktive Spielshows; Entwickler
TDK: DJs VooDoo & Serano legen auf
THQ: Bühnenshow vier- bis fünfmal täglich
Ubi Soft: Musik-Acts; DJ-Performance; Fotoshooting; Notebook-Gameshow (ca. 11.30); Bodypainting (ca. 14.00); *Far Cry* – Entwicklergespräch (ca. 15.30); Limbo-Contest (ca. 16.30); Game-Contest
Vidis: Schauspieler in mittelalterlichen Rüstungen
Vivendi: Video-Trailer auf großer Leinwand; Gewinnspiele; Verlosungsaktionen bei GC family

Sonntag, 24. August

Öffnungszeiten:
Messehallen: 10.00-18.00 Uhr
Business Center: 9.00-19.00 Uhr

Acclaim: Verlosungen
Activision: Sponsert halbstündige Halfpipe-Show
ak Tronic: Viermal am Tag Gewinnshow
Atari: Gewinnspiele, Showprogramm
Bigben: Halbstündlich Aktionen und Gewinnspiele
Buena Vista Games: Außergewöhnliche Retailmaßnahmen mit Saturn und Media Markt
Codemasters: Karaoke-Wettbewerb; Fußballturnier mit abendlicher Preisverleihung; Wettfahren mit *DTM Race Driver*
EA: Kino mit Filmen zu Spielen; ganztägiges Bühnenprogramm; Interviews; Gewinnspiele
Giga: Vier- bis fünfmal Live-Schaltungen ins Studio, Aufzeichnung der Giga Games
Guillemot: Fünfmal am Tag Bühnenshow mit Model; Gewinnspiele
Jöllenbeck: Stündliche Show- und Dance-Performance; stündliches Gewinnspiel; Produktshow
Koch Media: Verlosungen (Poster, Spiele, T-Shirts); Davilex: Autorennen (PS2)
Konami: Stündliche Bühnenshow mit Gewinnspielen
Microsoft: Interviews mit Entwicklern; Live-Karaoke; Xbox-Duelle mit vielen anwesenden Prominenten; Spieleturniere
Nintendo: Dreimal täglich Bühnenshow; Besuch von zahlreichen Prominenten mit Autogrammstunde; Gewinnspiele
Nokia: Competition mit Highscore für Endkunden; Händler-Schulungen
Novitas: Gewinnspiel
Sony: PS2-Competition; Bühne mit Künstlern, Sportlern, Live-Acts und DJs
Take 2: Interaktive Spielshows; Entwickler
TDK: DJs VooDoo & Serano legen auf (bis 12.00)
THQ: Bühnenshow mit Moderator Nilz Bokelberg vier- bis fünfmal am Tag
Ubi Soft: Musik-Acts; DJ-Performance; Fotoshooting (ca. 11.30-12.30; 14.00-14.30; 15.30-16.30); Notebook-Gameshow *Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield* (ca. 11.30); Bodypainting (ca. 14.00); *Far Cry* – Entwicklergespräch (ca. 15.30); Limbo-Contest (ca. 16.30); Game-Contest (ca. 17.00); Mega-Gewinnspiel/Ziehung ca. 16.00)
Vidis: Schauspieler in mittelalterlichen Rüstungen
Vivendi: Video-Trailer auf großer Leinwand; Gewinnspiele; Verlosungsaktionen bei GC family

HIGHLIGHT DES TAGES

Der **Nintendo-Stand** ist einer der größten der Messe. Neben Mario Kart oder F-Zero für den GC, erwarten euch Prominente und Überraschungen.

HIGHLIGHT DES TAGES

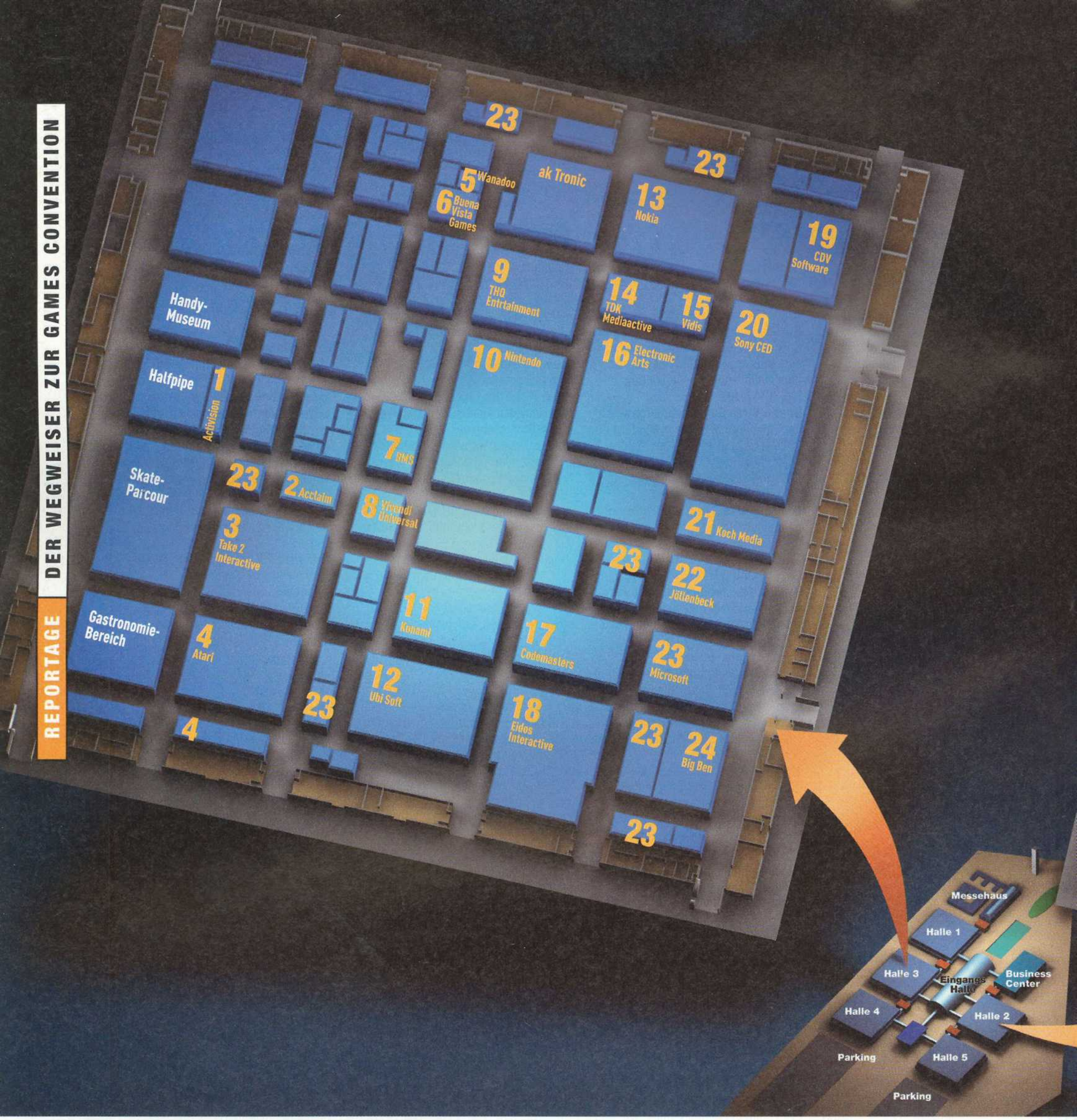
Am **Atari-Stand** erwarten euch Terminator 3, Mission Impossible sowie Ebay-Live-Auktion bieten, bei der man einen Terminator-Kopf gewinnen kann.

HIGHLIGHT DES TAGES

Erstmals wird der **G.A.I.A.** (Games Award for Interactive Achievement) von Endverbrauchern bestimmt. Der VUD verleiht den Preis offiziell auf der Messe gegen **20.30 Uhr**.

HIGHLIGHT DES TAGES

Am Stand von **TDK Mediactive** sorgen die DJs **VooDoo** (l.) und Tommy **Serano**, die bereits mehrere CDs auf den Markt brachten, wieder für trendige Rhythmen.



1) Activision
Stand: Halle 3, D40

Der Publisher konzentriert sich im Endkundenbereich auf *Tony Hawk*. Die restlichen Titel sind bei NBG im Business Center und bei Partnern wie Microsoft zu sehen.

Toptitel: *Tony Hawk's Underground (GameCube), True Crime: Streets of L.A. (GameCube), Knights of the Old Republic*

2) Acclaim
Stand: Halle 3, C30

Hier werden für die Endverbraucher diverse Goodies wie T-Shirts, Demo-CDs, Poster und etliches mehr verteilt bzw. verlost.

Toptitel: *XGRA, NBA Jam, Urban Freestyle Soccer (alle auch GameCube), Alias, Gladiator – Schwert der Rache*

3) Take 2 Interactive
Stand: Halle 3, B30

Unter dem Motto GamePark präsentiert Take 2 viele Displays sowie eine Bühne mit großer Videoleinwand.

Toptitel: *Sternenschiff Catan, Futurama, The Great Escape, Railroad Tycoon 3*

4) Atari
Stand: Halle 3, A30/A31

Der Publisher rechnet wieder mit einem Massenansturm zu seinen Gewinnspielen und Shows. Für die Handelspartner gibt es einen exklusiven VIP-Bereich.

Toptitel: *Terminator 3, Enter the Matrix, Beyblade (alle auch GameCube), Kya*

5) Wanadoo
Stand: Halle 3, F24

Der Schwerpunkt liegt hier auf den beiden Massive-Multiplayer-Online-Rollenspielen. Größere Aktionen waren bis Redaktionsschluss noch in der Planung.

Toptitel: *Dark Age of Camelot, Ryzom, Pro Beach Soccer, Curse – The Eye of Isis, Chicago 1930*

6) Buena Vista Games
Stand: Halle 3, F28

Am Stand wird nur *Tron 2.0* gezeigt, dessen Release extra auf den 21.08. vorverlegt wurde. Weitere Titel bei den Lizenznehmern. Zudem stellt der Publisher mit Andy Mooney, Chairman TWDC den Key Note Speaker für das Eröffnungskonzert.

7) BMS Modern Games
Stand: Halle 3, D28

BMS Modern Games präsentiert auf seinem Stand überwiegend Kindertitel.

Produkte: *Galactic Civilizations, G.I. Combat, Der Regenbogenfisch und die Lagune, Dragon Throne, Die Abenteuer von Karli Kitzlig*

8) Vivendi Universal
Stand: Halle 3, C28

Der Auftritt steht unter dem Motto Hollywood interaktiv – filmreifes Entertainment. Auf der GC family in Halle 2 werden Kindertitel präsentiert.

Toptitel: *The Hobbit, Judge Dredd, Mace Griffin, Die Simpsons (alle auch GameCube), Lords of the Realm 3, Homeworld 2, Half-Life 2, Ground Control 2, Metal Arms, War of the Ring*

9) THQ Entertainment
Stand: Halle 3, F21

Während der Bühnenshow mit Nilz

Bokelberg verlost der Publisher u. a. eine Konsole pro Tag. Zusätzlich sind Give-aways wie Pins und Demo-CDs geplant.

Toptitel: *Findet Nemo, Tak and the Power of JuJu, Sphinx, WWE Wrestlemania XIX (alle auch GameCube), Warhammer 40.000 – Fire Warrior, Sponge Bob 3, Yager, Baphomets Fluch 3*

10) Nintendo
Stand: Halle 3, D20

Unter dem Motto Connectivity liegt der Schwerpunkt bei Nintendos GC-Premiere auf den Verbindungsmöglichkeiten zwischen GameCube und Game Boy Advance.

Toptitel: *Mario Kart Double Dash, F-Zero GX, 1080° Avalanche, Mario Party 5, Pokémon Colosseum, Starfox 2, Geist, The Legend of Zelda: The four Swords, Soul Calibur 2 (alle GameCube), Pokémon Saphir, Pokémon Rubin, Pokémon Pinball, Mario & Luigi, Super Mario Advance 4, Advance Wars 2, (alle GBA)*

11) Konami
Stand: Halle 3, B20

Erneut gibt es hier das Finale der Deutschen *Pro Evolution Soccer*-Meisterschaft und Bühnenshows mit Gewinnspielen sowie eine Reihe von Produktpremieren.

Toptitel: *Pro Evolution Soccer 3, Castlevania (PS2), Metal Gear Solid: The Twin Snakes (GameCube), Apocalyptica, Silent Hill 3 (PC), Dancing Stage*

12) Ubi Soft
Stand: Halle 3, A20

Wie im vergangenen Jahr wird es bei Ubi Soft laut und aktionsreich zugehen. Neu ist eine Notebook-Gameshow zu *Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield*.

Toptitel: *Prince of Persia: The Sands of Time, XIII, Beyond Good & Evil (alle auch GameCube), Tom Clancy's Ghost Recon – Island Thunder, Far Cry*

13) Nokia
Stand: Halle 3, F10

Auf einer Standgröße von 357 Quadratmetern präsentiert der Mobilfunkanbieter mehr als 100 Nokia N-Gage, weitere Geräte sollen bei Publishern und Entwicklern zu sehen sein. Geplant ist auch ein Areal außerhalb der Halle. Für die Endkunden wird es einen Wettkampf mit Highscore geben.

14) TDK Mediactive
Stand: Halle 3, F19

Im halbgeschlossenen Bereich werden Spiele ab 16 Jahren gezeigt. Die DJs Voodoo & Serano sorgen täglich durchgehend für peppige Musik. Für Donnerstag ist ab 18 Uhr eine Standparty geplant.

Toptitel: *World Racing, Conan, Knights of the Temple (alle auch GameCube), Outlaw Volleyball*

15) Vidis
Stand: Halle 3, F11

Passend zu seinem Schwerpunktthema, dem PC-Spiel *Wars and Warriors: Jeanne d'Arc*, lässt der Hersteller Schauspieler in mittelalterlichen Kostümen auftreten.

Toptitel: *Funk-Controller der Pro-Pad-Serie, neues Booster 9000 3-in-1-Lenkrad, Tanzmatten, Cheat-Modul-Serie GameWizzard*

16) Electronic Arts
Stand: Halle 3, E10

EA bietet neben seinem Programm interessante Gäste wie Peter Molyneux und Gerald Köhler, Spieldesigner aus dem *Fußballmanager*-Entwicklungsstudio in Köln.

Toptitel: *FIFA Football 2004, NHL 2004, Die Sims brechen aus, Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft, Need for Speed Underground, James Bond – Alles oder nichts, Medal of Honor: Rising Sun, SSX 3, NBA Live 2004 (alle auch GameCube), Die Sims, Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs (beide GBA)*

17) Codemasters
Stand: Halle 3, B10

Auf einem 12x8 Meter großem Feld bietet Codemasters die Möglichkeit zum Wettkicken, neben einer Karaoke-Show und *DTM*-Wettbewerben.

Toptitel: *Deutschland sucht den Superstar, Hamburger SV Club Football, Borussia Dortmund Club Football, Colin McRae Rally 04*

18) Eidos Interactive
Stand: Halle 3, A10

Der britische Publisher zeigt eine Reihe spielbarer Neuerscheinungen aus populären Spielereihen.

Toptitel: *Deus Ex: Invisible War, Commandos 3: Destination Berlin, Legacy of Kain: Defiance, The Italian Job (GameCube), Backyard Wrestling, Whiplash, Thief 3*

19) CDV Software
Stand: Halle 3, F02

Am Freitag und Samstag werden hier die Sieger des Online-*Blitzkrieg*-Cups aus Deutschland, Frankreich, Großbritannien und den USA ermittelt.

Toptitel: *Breed, Codename Panzers, Cossacks 2 – Napoleonic Wars, Lula 3D, No Man's Land, Psychotoxic, The Kore Gang, Vultures*

20) Sony CEE
Stand: Halle 3, E02

Sony verspricht Gewinnspiele, Live-Acts sowie bekannte Sportler und Künstler auf der Bühne. In Kooperation mit den Third Partys wird der beste PS2-Spieler gesucht. Als Gewinn winkt eine Reise für sechs Personen in einen Robinson Club.

Schwerpunkte: *EyeToy und Network-Gaming*

21) Koch Media + Partner
Stand: Halle 3, D02

Die Partner am Stand sind Davilex, Ejay, Empire, FunCom, JoWooD, Roxio und Techland.

Produkte: *Singles, X2, KnightShift, Vegas Tycoon, Ford Racing Evolution, Bulletproof Monk, Bad Boys II, Beach-King, Stunt Raser Autobahnraser World Challenge, Anarchy Online – Shadowlands, Gothic-2-Add-on, Chrome, XPand Rally*

22) Jöllenbeck
Stand: Halle 3, C03

Auf 228 Quadratmetern Standfläche steht ein Event-Truck mit Showbühne, auf der stündlich Programm mit Tanzeinlagen geboten wird.

Toptitel: *Soundsysteme wie das SL-8211 Apollo2 2.1, Lenkräder wie das SL-6685 4-in-1 Blue Lightning Wheel für alle Konsolen*

23) Microsoft
Hauptstand: Halle 3, B02

Microsoft empfängt die Besucher mit gleich sechs Messeständen, die über Xbox Live miteinander verbunden sind. So bietet ein zweistöckiger Stand einen USK-16-Bereich, andere widmen sich jeweils einem Thema der Xbox-Spielewelt.

Toptitel: *Project Gotham Racing 2, Midtown Madness 3, Top Spin, Amped 2, Crimson Skies, Voodoo Vince, Kameo, Sudeki*

24) Bigben Interactive
Stand: Halle 3, A02

Bigben zeigt sein gesamtes Zubehör-Portfolio und spielbare Versionen von Software. Entwickler werden zum Gespräch bereitstehen.

Toptitel: *Spellforce, Söldner, Mistmare, Against Rome, Silent Storm*

KABOOM!! Die Lichteffekte wurden, wie der Rest der Grafik, gehörig verbessert.

Star Wars Rogue Squadron III Rebel Strike

Luke Skywalker und Co. geben dem Imperium bald wieder so richtig Saures.

Es war einmal! In einer fernen Galaxie! Auf einem kleinen idyllischen Planeten namens Erde. Dort machte sich eine kleine deutsche Software-Schmiede auf, die Menschheit mit tollen Videospielen zu unterhalten. Diese Entwickler – die Rede ist natürlich von Factor 5 – vernahmen die flehenden Bitten der Menschen nach einem noch nie da gewesenen Action-Spiel und so gaben sie ihnen *Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader*. Die Menschheit dankte Factor 5 diese Geste mit vielen Belobigungen und war vorerst zufrieden gestellt. Doch dieser Umstand sollte nicht lange währen und die Bewohner des Planeten Erde wollten mehr. Und sie sollen mehr bekommen. Bereits in der Ausgabe 06/2003 haben wir euch erste, heiße Informationen zu *Star Wars Rogue Squadron III:*

GRÜNE IDYLLE Diese Fahrsequenz läuft so schnell, dass man für die Umgebung kein Auge hat.

ALTE BEKANNTE R2-D2 und C-3PO dürfen in einem richtigen Star-Wars-Spiel nicht fehlen.

Rebel Strike präsentieren können. Nun ist es an der Zeit, euch mehr zu geben, denn Factor 5 lichtet allmählich den Schleier der Ungewissheit. Immer mehr Material und Informationen kommen zum Vorschein, die einen im ersten Moment nur ungläubig den Kopf schütteln lassen.

KAMPF IN IDYLLISCHER UMGEBUNG

Auf dem Waldplaneten Endor erwarten den Spieler nicht nur packende Kämpfe zu Fuß. Nein, es wird auch möglich sein, sich einen AT-ST unter den Nagel zu reißen und dem Imperium einen gewaltigen Tritt in den Hintern zu geben. Mäht Bäume um, nehmt andere AT-STs hinterrücks aufs Korn, schlagt eine Schneise durch die imperialen Truppen oder helft den kleinen Ewoks, die übrigens auch Befehle von euch entgegennehmen können. Schnappt euch unter anderem auch ein imperiales Speeder-Bike und erlebt ultraschnelle Verfolgungsjagden. Wie sieht's denn mit dem Eisplaneten Hoth aus? Kein Problem, auch der ist mit dabei. Reitet mit einem Tauntaun über die Eis-

INFO **GEMEINSAM STARK**

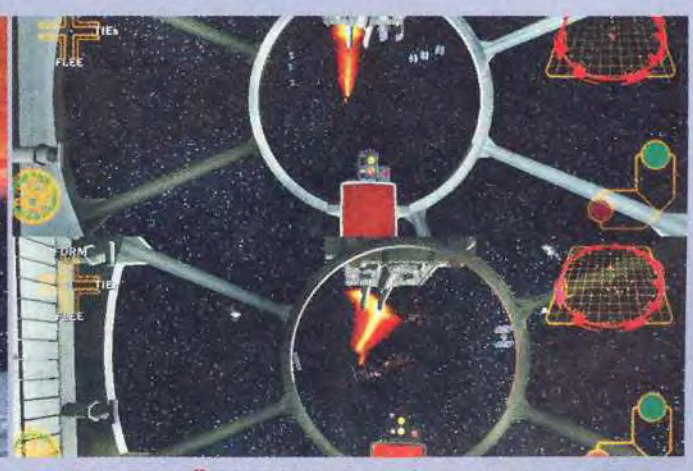
Kooperation ist das Zauberwort

Die neueste GameCube-Episode aus dem *Star Wars*-Universum bietet als lang erwartete Besonderheit einen kooperativen Zweispielermodus. Wir erzählen euch ein wenig mehr darüber.

UNTERSTÜTZUNG NAHT Zu zweit lässt es sich schon leichter mit dem teuflischen Imperium aufnehmen.

Nicht genug, dass die Entwickler den Einzelspielermodus – im Vergleich zum Vorgänger – gehörig aufgestockt haben. Es ist ihnen sogar das Kunststück gelungen, das komplette (!!) *Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader* mit auf die CD zu packen, um es mit einem Freund zu zweit im Kooperations-Modus zu spielen. Das Leveldesign wurde dabei natürlich entsprechend angepasst und so wurden zusätzliche Gegner, andere Missionsziele und einiges mehr hinzugefügt. Gepaart mit der fortgeschrittenen Grafik-Engine ergibt sich so ein Abenteuer besonderer Art. Ein kleines Beispiel: Spieler 1 verteidigt einen rebellischen Konvoi, während Spieler 2 einen sich nähernden Sternenzerstörer aufs Korn nimmt.

WAHNSINN Das komplette Rogue Squadron II: Rogue Leader wird zu zweit spielbar sein.



AN DIE GESCHÜTZE Die Absprache zwischen beiden Spielern ist in vielen Situationen besonders wichtig.

RAUCHZEICHEN Auf Endor kommt die tolle Rauchdarstellung sehr gut rüber.

OPEN AIR Sogar zu Fuß machen die Charaktere eine gute Figur. Das einfache Zielsystem hilft ihnen dabei.

OUTFITWECHSEL Luke Skywalker wechselt in Rebel Strike je nach Level sein Äußeres.

wüste und huscht zwischen den tonnenschweren Füßen eines mächtigen AT-ATs hindurch. Aber auch zu Fuß könnt ihr euch auf den Weg machen und dutzenden von Soldaten den Schnee futtern lassen. Hangelt euch zum Beispiel mit eurem Enterhaken den Rumpf eines AT-ATs hinauf, nur um dem blechernen Monster eine Granate zu verpassen. Der Fall des Riesen ist echt eine Augenweide, vor allem da zur gleichen Zeit am Himmel eine effektgeladene Luftschlacht stattfindet, bei der ihr übrigens auch mitmischen könnt. Krallt euch ein Schiff und macht den feindlichen Jägern den Garaus. Besonders interessant hierbei ist eine höhenunterschiedliche Karte. Durchbricht man mit dem Fluggerät eine Wolkenschicht, wird auf dem Bildschirm eine neue Karte generiert, auf der alle fliegenden Objekte dargestellt sind. Nähert man sich wieder dem Boden, wechselt die Karte auf die Darstellung der am Boden befindlichen Gegner. Factor 5 hat in Rebel Strike verschiedene Levelarten eingebaut. In manchen Levels wechselt man von Flugeinlagen zu Third-Person-Action und wieder zurück. Reine Fluglevels sind genauso mit dabei wie reine Third-Person-Action-Levels zu Fuß. Ein Beispiel für Letzteres ist die Flucht vom Todesstern, bei der Luke tatkräftige Unterstützung von Han Solo und Chewbacca erfährt. Hier bedient man sich eines einfachen Lock-on-Zielsystems, das es erleichtern soll, Horden von imperialen Soldaten in die nächste Galaxis zu pusten. Viele andere Schauplätze, wie Geonosis, Missionsziele – wie die Rettung von Prinzessin Leia – oder Spielmöglichkeiten – wie die Kontrolle über Wedge, Han Solo oder Chewbacca – werden auch mit dabei sein und sorgen für sehr viel Abwechslung.

BLEIFUSS Hier muss man echt aufpassen, wenn man nicht als Pfannkuchen enden möchte.

WHO IS THIS?? Könnte sich in diesem Outfit etwa Han Solo verbergen?

DA GEHT'S AB Während der Luftschlachten wurde die Anzahl der feindlichen Raumschiffe deutlich erhöht.

WAS FÜR EINE GRAFIK!

Technisch ist der Titel bereits jetzt schon ein unglaubliches Brett. Detaillierte 3D-Modelle, sehr schön animierte Maschinen und Soldaten, verbesserte Lichteffekte und ebenfalls verbesserte Partikeleffekte lassen *Rebel Strike* in gewohnt authentischer *Star Wars*-Atmosphäre erstrahlen. Viele tolle Effekt-Details, wie von Laserfeuer erhellte Cockpits, geschickt platzierte Blur-Effekte während der Speeder-Bike-Einlagen oder volumetrische Rauchdarstellung inmitten von Endors Wälder zeigen, dass Factor 5 die GameCube-Hardware beherrscht wie kein Zweiter. Für den passenden Sound sorgen nicht nur wieder originale Soundeffekte und Musikstücke, sondern auch die Unterstützung von Dolby Pro Logic II. Bis zum Erscheinungsdatum dieses Action-Hits vergehen leider noch einige quälende Monate.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

ROGUE SQUADRON III

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Factor 5
Internet:	www.lucasarts.com
Spieler:	1-2
Termin:	November

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„**Technisch gigantisch inszeniert** und mit sehr viel Abwechslung. Das neue Rogue Squadron wird echt genial."

INFO WER IST EIGENTLICH ...

Factor 5

Der wohl bekannteste Deutschland-Export kann auf viele geniale Titel und den Sprung über den großen Teich nach Amerika zurückblicken.

Factor 5 wurde 1987 gegründet und entwickelte zunächst Spiele für das Amiga-Computersystem. Einige Perlen aus dieser Zeit sind zum Beispiel die *Turrican*-Reihe oder *Katakis*, ein eindrucksvoller *R-Type*-Klon. Nach dem Sprung zu den Konsolen produzierte der Entwickler Spiele für Konami, LucasArts, Hudson Soft und diverse andere Publisher mit großem Erfolg, was die folgenden Beispiele verdeutlichen werden. *Probotector 2* für Game Boy, *Indiana Jones* für SNES, *International Superstar Soccer* für Mega Drive und natürlich *Super Turrican 1*, *2* für SNES und *Mega Turrican* für Mega Drive. Als der Generationswechsel zur PlayStation vollzogen wurde, machte sich Factor 5 nach Kalifornien auf. Sonys Wunderkiste wurde unter anderem mit *BallBlazer Champions* und *Rebel Assault 2* versorgt, bevor man sich dann der Spieleentwicklung für das N64 widmete. Die enge Zusammenarbeit mit LucasArts führte dann schließlich zu *Rogue Squadron*. Und den Rest der Erfolgsgeschichte kennen wir ja.

KATAKIS Dieser freche R-TYPE-Klon war damals sehr gut.

TURRICAN 2 Diese Action-Serie von Factor 5 war einfach genial.

INTERVIEW JULIAN EGGEBRECHT

„Der Einspielermodus ist viel größer als in Rogue Leader"

Wir konnten Julian Eggebrecht, Director von Factor 5, einige Fragen zu *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* stellen. Lest im folgenden Interview, was wir ihm zu diesem kommenden Action-Knaller entlocken konnten.

Julian Eggebrecht

N-ZONE: Können Sie uns sagen, in wie weit sich *Rogue Squadron III* von *Rogue Leader* unterscheidet und auf welche neuen Features Sie am meisten stolz sind? Was war für Sie bei der Entwicklung des neuesten *Star Wars*-Streiches besonders interessant?

Julian Eggebrecht: Es ist wesentlich ambitionierter. *Rogue Leader* konzentrierte sich voll auf die Flug-Action. *Rebel Strike* knüpft genau da an und fügt die AT-ST- und Third-Person-Kämpfe – drinnen und draußen – hinzu. Darüber hinaus wollten wir endlich versuchen, einen Mehrspielermodus umzusetzen. Sofort kam uns ein Koop-*Rogue Leader* in den Sinn, zusammen mit einer großen Auswahl an Nahkämpfen, Renn- und Vs.-Modi. Wir hatten endlich die Zeit und die Erfahrung, um all diese unterschiedlichen Aspekte des *Star Wars*-Universums umzusetzen.

N-ZONE: Das Spiel ist grafisch absolut umwerfend. Wie finden Sie es mit dem GameCube zu arbeiten, gerade jetzt, da Sie mit *Rebel Strike* beschäftigt sind? Gibt es eigentlich noch viel mehr, was Sie aus der Maschine herausquetschen können? Gerüchte besagen, dass *Rogue Leader* unter einem Jahr entwickelt wurde.

Julian Eggebrecht: Der GameCube ist eine einfach zu handhabende Maschine. Zweifellos half es uns auch, dass wir bereits in seinen frühen Entwicklungsstadien mit der Hardware arbeiten konnten. Wir haben unsere Engine bereits geplant, bevor es einen ersten Prototyp gab. Das ist einer der Gründe, warum die *Spaceworld 2000*-Demo und *Rogue Leader* selbst in so kurzer Zeit möglich waren. Einen richtigen Second-Generation-Titel zu produzieren ist viel schwieriger. Wir mussten unsere Engine komplett neu schreiben, um die zusätzliche Power – sowohl visuell als auch leistungsbezogen – zu bekommen. Die *Rebel Strike*-Engine leistet beinahe doppelt so viel und hat dabei bessere Lichteffekte als *Rogue Leader*. Was sich als praktisches Benchmark erwies, war die *Rogue Leader*-Kooperativ-Kampagne. Durch das doppelte Geschehen auf dem Bildschirm hatten wir einen wirklich guten Indikator dafür, wohin wir uns bewegt haben. Was die neuen Levels angeht, haben wir uns zuerst auf die Wald-Sequenzen auf Endor konzentriert. Diese waren am schwierigsten umzusetzen und als wir es geschafft haben, sollte sich alles andere schnell zusammenfügen.

N-ZONE: Wie war der Übergang der Arbeit mit dem N64 zur Arbeit mit dem GameCube für Sie?

Julian Eggebrecht: Der GameCube ist im Vergleich zum N64 viel einfacher zu programmieren. Das macht das Erstellen der Grafik dieser Generation so viel einfacher. Manchmal vermissen wir die Zeit, in der wir Microcodes für den hochgradig komplizierten Vektor-Prozessor des N64 schreiben mussten. Und auf jeden Fall lieben wir die Tatsache, dass sich Nintendo schließlich doch dazu entschlossen hat, einen „echten" Soundchip zu verwenden – das war wirklich eine Erleichterung.

N-ZONE: Können Sie näher ausführen, wie die Third-Person-Teile des Spiels funktionieren? Es scheint so, als gäbe es mitten im Level die Möglichkeit, ein Vehikel zu verlassen, um zu Fuß zu einem anderen zu laufen. Gibt es aber auch Levels – wie auf dem Todesstern – die man nur zu Fuß erledigen muss?

Julian Eggebrecht: Es hängt wirklich davon ab, auf was sich die Film-Action bezieht. Die Flucht vom Todesstern läuft natürlich nur zu Fuß ab, da man das Ende im Millenium Falcon bereits in *Rogue Leader* gespielt hat. Wir haben eine weitreichende Mixtur, manchmal verlässt man sein Schiff, springt in einen Walker, manchmal bleibt man zu Fuß unterwegs. Es existiert wirklich eine große Mischung an verschiedenen Stilen.

N-ZONE: Finden Sie, dass das *Star Wars*-Universum reich genug ist, um noch immer genügend Inspiration daraus zu ziehen? Und wie viel lizenztechnischen Freiraum gibt Ihnen LucasArts, um das *Star Wars*-Universum weiter auszubauen? Gibt es irgendwelche Bezüge auf die *Star Wars*-Prequels im Spiel?

Julian Eggebrecht: Wir sind recht zufrieden mit *Star Wars* und haben uns absichtlich dazu entschieden, an den klassischen Filmen festzuhalten, da wir diese als die bekanntesten einschätzen. Andererseits gibt es eine Mission in *Rebel Strike*, in der man sich über Geonosis aus *Episode II* befindet. Wir mochten einfach die Optik und außerdem ist der Planet sicherlich auch noch 40 Jahre später da. Was die Original-Teile angeht, denken wir, haben wir einiges zu bieten.

N-ZONE: *Rogue Squadron* und *Rogue Leader* beiderseits boten „echte" Schauplätze aus den Filmen plus Levels und Missionen aus Ihrem eigenen Design. Speziell die Rache auf Kothlis war ein unglaubliches Beispiel hierfür – prachtvoll anzuschauen und brillant zu spielen. Können Sie uns etwas zu maßgeschneiderten Arealen und Umgebungen in *Rogue III* sagen und was wir von ihnen erwarten können. Sowohl in optischer als auch in spielerischer Hinsicht?

Julian Eggebrecht: Kothlis war sicherlich hervorstechend. Wir haben einen ziemlich coolen und ungewöhnlich aussehenden Level auf einem Planeten namens Ralltir, in dem Sandstürme toben. Die Sonne geht auf und man bekommt wirklich das Gefühl, man sei in einer riesigen Wüstenstadt.

N-ZONE: Viele der Leser fanden, dass *Rogue Leader* ein bisschen zu schnell durchgespielt war, trotz des Wiederspielwertes durch das Medaillen-System. Die Mehrspielermodi und der kooperative Modus sind sehr große Erweiterungen für *Rogue III*. Können wir aber ein größeres Spiel im Einzelspielermodus erwarten?

Julian Eggebrecht: Der Einspielermodus ist viel größer als in *Rogue Leader*. Wir haben noch nicht die endgültige Anzahl an Missionen festgesetzt, aber es gibt mehr Abwechslung und verschiedene Levels.

N-ZONE: Hat Factor 5 eine Philosophie, was Spiele angeht? Irgendwelche bestimmten Grundsätze, denen Sie folgen?

Julian Eggebrecht: Wir mögen es, wenn unserer Spiele leicht zugänglich sind. Keine übermäßig komplizierte Steuerung und sehr viel Spaß in ein paar Minuten pro Mission.

N-ZONE: Welche Spiele haben Sie in letzter Zeit gespielt, die sie überrascht haben oder die Sie als enorm spaßig empfanden? Gab es auch spezielle Spiele, die Sie bezüglich *Rogue III* inspiriert haben? Haben Sie ein All-Time-Favourite-Game?

Julian Eggebrecht: Mein All-Time-Favourite-Game ist das Arcade-Spiel *Robotron: 2084* aus dem Jahre 1982. Unglaubliche Spielbarkeit, Action, einfach alles. Knapp auf dem zweiten Platz ist das originale *Star Wars*-Vektor-Arcade-Game.

N-ZONE: Können Sie uns zum Schluss irgendwelche Tipps geben, was die Zukunft von Factor 5 angeht? Gerüchte besagen, dass Sie, zusammen mit Nintendo, an einer Neuauflage von *Pilotwings* arbeiten. Können Sie etwas davon kommentieren? Und können wir für die Zukunft erwarten, dass Factor 5 dem *Star Wars*-Universum treu bleibt?

Julian Eggebrecht: Die Zukunft ist immer in Bewegung. Leider können wir zu diesem Zeitpunkt ausschließlich über *Rebel Strike* sprechen.

N-ZONE: Vielen Dank für das Gespräch.

Billy Hatcher and the Giant Egg

Ein neuer Held bittet GameCube-exklusiv zum Eiertanz.

HÜBSCH Die Wasserffekte sind sehr gelungen.

GEISELBEFREIUNG Bevor die Bombe explodiert, muss Billy das Hühnchen finden und retten.

WIE AN OSTERN Die Eier liegen verstreut in den Levels herum.

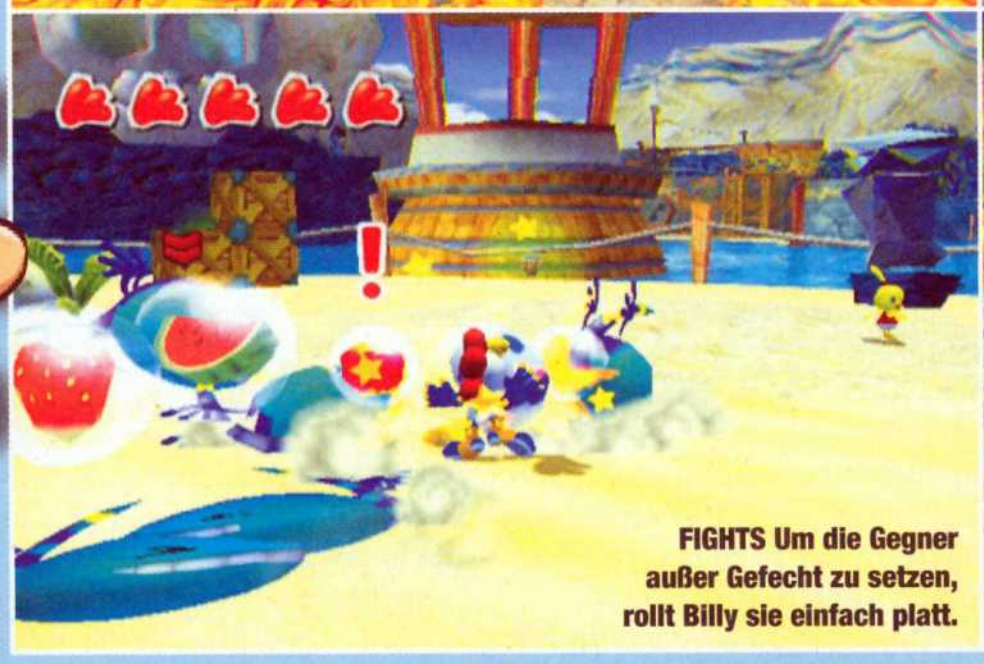
Seit über zwölf Jahren, genau genommen seit 1991, fesselt ein blaues, blitzschnelles Stacheltier unzählige Konsolenspieler an die Controller. Sega nutzte bereits damals die Beliebtheit des sympathischen Turbo-Igels und machte ihn sofort zum Firmenmaskottchen. Nun tüftelt das *Sonic*-Team eifrig an einem neuen Helden. Unglaublicherweise handelt es sich hierbei um einen kleinen Jungen in einem albernen Hühnerkostüm! Billy Hatcher – so der Name des neuen Möchtegern-Stars – muss in Segas neuestem Streich die Vaterschaft über kunterbunte Eier übernehmen. Diese aus Hühnerlenden entsprungenen Früchte existieren in den unterschiedlichsten Größen und wollen von Billy allesamt sorgsam behütet werden.

IMMER GUT FÜTTERN

Das Interessanteste an diesem Spiel ist mit Sicherheit das Innenleben der kunterbunten, prachtvollen Eier. Schleppt Billy eines davon mit sich herum, muss er – wie es sich gehört – verantwortungsvoll für eine ausreichende Ernährung sorgen, indem er die Eier über verstreut herumliegende, früchteförmige Power-

RASANT Mithilfe dieser Ringe katapultiert sich Billy samt Ei über brodelnde Lava.

DIE SPANNUNG STEIGT Das Ausschlüpfen wird mit knallbunten Effekten in Szene gesetzt.



FIGHTS Um die Gegner außer Gefecht zu setzen, rollt Billy sie einfach platt.

GIGANTISCH Durch die „Fütterung" wird Billys Ei immer größer und größer.

ups rollt. Nach einigen Fütterungsritualen steigt die Spannung beim Spieler natürlich ungemein, was wohl aus den Eieren schlüpfen könnte.

KNUFFIGE TIERCHEN

Diejenigen unter euch, die bereits in Segas Chao-Aufzucht elterliche Pflichten übernommen haben, werden spätestens zum Zeitpunkt des Schlüpfens eine unverwechselbare Ähnlichkeit feststellen. Die kleinen, neugeborenen Tierchen erinnern nämlich teilweise frappierend an Sonics kleine, knuffige Freunde, die Chaos. Jedes geschlüpfte Tierchen sieht, wie auch beispielsweise in *Sonic Adventure DX*, nicht nur äußerst witzig aus, sondern besitzt zudem noch eine eigene individuelle Stärke. Diese Eigenschaft kann entweder als Waffe oder zum Lösen eines Rätsels nützlich sein. So können einige dieser drolligen Tierchen Wasser speien, wodurch beispielsweise aus dem Boden emporlodernde Flammen gelöscht werden können. Dem Gameplay mangelt es dabei wirklich nicht an Abwechslung und es entwickelt sogar zeitweise einen fast mit Sonic vergleichbaren, rasanten Spielverlauf. Langsamere Eierschlepp-Passagen wechseln sich nämlich mit actionreichen Monster-Zerquetsch-Aktionen, gut in Szene gesetzten Speed-Passagen und kleineren Rätseln ab. Spätestens wenn man neben Sprint- und Hüpfeinlagen mit einem Ei im Schlepptau spiralförmige Bahnen hinunterrauscht, erinnern diese Sequenzen unwillkürlich an den schnellsten Igel der Welt. Billy verwendet die Eier aber nicht nur als Mitrollgelegenheit, sondern er setzt sich damit auch gegen kuriose Kreaturen zur Wehr, die ihm nicht gerade freundlich gesinnt sind.

GEFÄHRLICHE EIER-WAFFE

So kann Billy die Eier nicht nur als Schutzschild verwenden, um gegnerische Attacken abzuwehren, sondern sie auch zum Angreifen gebrauchen, indem er die bösen Jungs einfach plattrollt. Schubst Billy ein Ei vor sich her, lässt er sich zwar leicht und agil steuern, allerdings muss er ständig darauf achten, dass sich sein Ei durch

INFO **RÄTSELEINLAGEN**

Wir bauen uns einen Schneemann ...

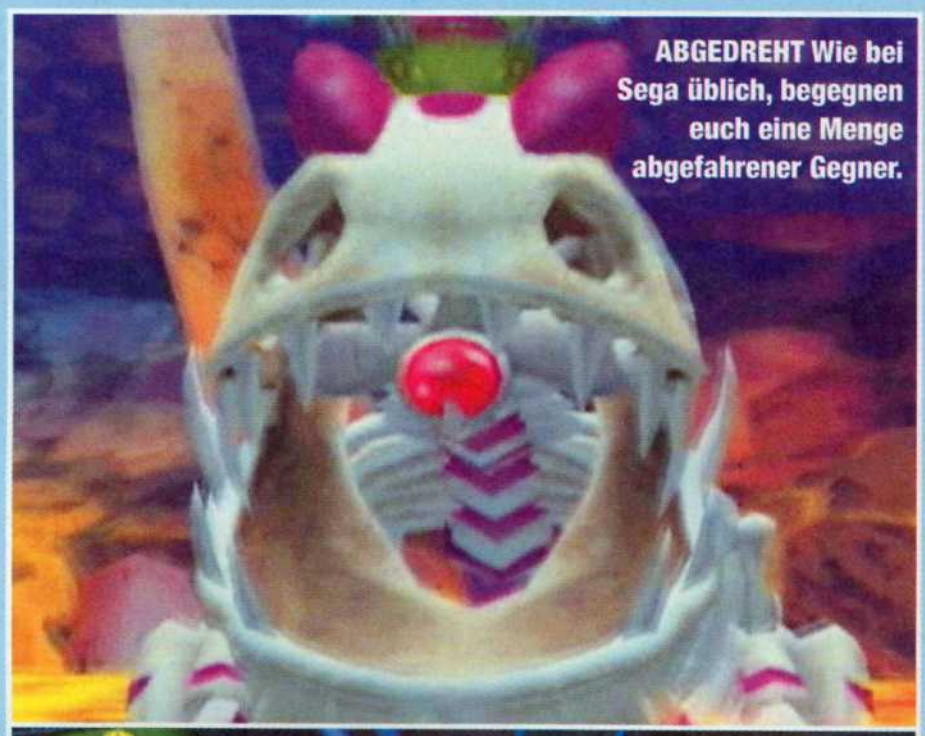
In einem Level müsst ihr beispielsweise einem kopflosen Schneemann ein neues Haupt verschaffen. Dazu müsst ihr eine Schneekugel so lange über den zugeschneiten Erdboden rollen, bis sie die passende Größe erreicht hat und sie dann auf dem Rumpf des Schneemanns platzieren.

KOPFLOS Im Level findet ihr eine kleine Schneekugel.

DIE KUGEL ... muss zuerst die passende Größe erreichen.

Mit DIESEM RING ... katapultiert ihr die Kugel auf den Rumpf.

BAUMEISTER BILLY Fertig ist das gute Stück!



ABGEDREHT Wie bei Sega üblich, begegnen euch eine Menge abgefahrener Gegner.

GEBURT Beim Schlüpfen zerbirst die Eierschale in alle Himmelsrichtungen

OPERATION GEGLÜCKT Billys Rettungsaktion war natürlich erfolgreich.

GOLDIG Es schlüpfen seltsame, aber sehr drollige Tierchen.

ruckartige Bewegungen nicht am Ende selbstständig macht und wegkullert. Auch die restliche Steuerung funktioniert denkbar einfach: Eine Taste, um zu springen, eine zum Ausbrüten und eine, um seinem geschlüpften Sprössling Kommandos zu geben. Um zu laufen, wird natürlich der Analog-Stick verwendet und die Kamera wie üblich mit dem C-Stick justiert.

ABWECHSLUNG GARANTIERT

Billy muss sich durch Umgebungen schlagen, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten. Sein Weg führt ihn beispielsweise über eine tropische Insel oder auch durch eine eisige Schneewelt. Selbstverständlich erwarten ihn hierbei eine Menge harter Bosskämpfe. Auch ein durchsichtig scheinender gigantischer Pirat versucht ihm beispielsweise während seiner Streifzüge das Leben schwer zu machen. Eine Predator-ähnliche Tarnvorrichtung beeindruckt dabei mit dem verzerrten Durchscheinen der farbenprächtigen Hintergrundumgebung. Um diesem hinterlistigen Haudegen ein Schnippchen zu schlagen, muss Billy so lange seinen Attacken ausweichen, bis er vollkommen Gestalt angenommen hat und somit auch verwundbar wird.

INNOVATIVES SPIELPRINZIP

Während Billy sich mit allen möglichen, ziemlich abgefahren aussehenden Feinden herumschlägt, durchstreift er weitläufige, detailliert gestaltete Umgebungen. Aber nicht nur der witzige Comic-Style des Spiels weiß bislang zu begeistern. Den liebevoll modellierten Charakteren wurde zudem mit drolligen Animationen noch mehr Pep verliehen. Die Entwickler versprechen außerdem noch einige witzige Partyspiele für bis zu vier Spieler, in denen die Eier natürlich ebenfalls eine zentrale Rolle spielen werden. Genaueres ist hierüber allerdings noch nicht bekannt. Es scheint, als hätte *Billy Hatcher and the Giant Egg* das Potenzial, ein Hit zu werden. Die uns zur Verfügung gestellte Preview-Version sah grafisch schon sehr gut aus und das wirklich originelle Spielkonzept macht Lust darauf, sich den Chao-ähnlichen Tierchen eingehender zu widmen. Wir freuen uns auf jeden Fall bereits schon jetzt auf die Testversion, um mit Billy noch ausgiebiger durch die Gegend eiern zu können.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU

BILLY HATCHER

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Sega
Internet:	www.sega-europe.com
Spieler:	1
Termin:	Oktober

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Ein **neuer Videospielheld** und witzige Ideen sorgen bei diesem kunterbunten Jump & Run für frischen Wind."

INFO DER KOPF DES ENTWICKLERTEAMS

Billy Hatchers Schöpfer

YUJI NAKA

Yuji Naka ist definitiv kein Unbekannter. Vor Billy Hatcher feierte er bereits einige bahnbrechende Erfolge.

Vor über zwölf Jahren hat sich Yuji Naka mit *Sonic the Hedgehog* einen Namen gemacht. Danach folgten *Nights, Burning Rangers* und natürlich diverse *Sonic*-Fortsetzungen. Zuletzt leitete er die Entwicklung von *Phantasy Star Online*, dem ersten Online-Titel für den GameCube. Freut euch auf jeden Fall schon mal auf nächsten Monat, denn da werden wir exklusiv für euch ein Interview mit Yuji Naka, dem Kopf des *Sonic*-Teams, führen.

!!! Das größte Handyuniversum Deutschlands!!!

WWW.FUN4MOBILE.DE

Logos, SMS-Bildmitteilungen, Klingeltöne, SMS Fun und mehr...

Java GAMES

Unsere Games sind unter Anderem geeignet für Nokia, Motorola + Siemens. Schau auf unsere Website für eine aktuelle Liste der Handytypen!

Versuche so viele Soldaten wie möglich aus feindlichem Gebiet zu befreien und nach Hause zu bringen, indem Du das Seil an den richtigen Punkt bringst! Aber passe auf, dass nicht feindliche Soldaten das Seil erwischen! Diese werden nämlich versuchen, Deinen Helicopter zu sprengen!

BESTELL BRING 'EM BACK
0190-801158 MIT DEM CODE 807179
Geeignet für Nokia: 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

Du bist einer der besten Street-Basketballspieler in Korea, und Du willst an den Meisterschaften im Mann-gegen-Mann Wettbewerb teilnehmen. Du musst also Dein Bestes geben, um der Champion zu werden!

BESTELL ACTION BASKETBALL
0190-801158 MIT DEM CODE 807145
Geeignet für Nokia: 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

WAHNSINNIGE GAMES VOLLER ACTION UND ABENTEUER FÜR DEIN HANDY!

	BRING 'EM BACK	ACTION BASKETBALL
Grafik	gut	gut
Bedienung	einfach	einfach
Unterhaltungswert	gut	sehr gut
Gesamtnote	gut	sehr gut

Java GAMES

DIE TOP 7 SPIELE

Anmerkung: *An den Symbolen (•#$) erkennst Du, ob das Spiel für Dein Handy geeignet ist!*

GAME	GSM	BESTELLCODE
Speedster	•	807116
City Knights	•	807180
Phone Shot	•	807152
Sea Rescue	•#	804107
Jet Rider	•*$	801110
Space Encounter	•$	803102
Pesky Marbles	•	802107

• Geeignet für NOKIA 3315, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3560, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650 und 8910i.
Geeignet für SIEMENS C55. $ Geeignet für SIEMENS S55.

WAP

WAP - WAHNSINN! TOTAL VERRÜCKT?
Gratis Java Games, Logos, Klingeltöne, Coole Bilder und noch viel mehr via WAP!

- JAVA GAMES!
- POLYPHONE Klingeltöne!
- WAP CHAT!
- WAP DATING!
- ANIMIERTE SCREENSAVER

ES IST WIRKLICH GANZ EINFACH: Stelle einfach die Verbindung zu unserem WAP Portal her, und Du kannst alles downloaden, was Du willst!!! Unbegrenzt, superschnell und einzigartig gut! Du bezahlst nur für die Verbindungskosten zu WAP 1,24 €/min " ALLE Produkte" die Du empfängst oder verschickst sind dann absolut gratis!!! Bestelle hier ganz einfach Deine WAP-Konfiguration per Telefon indem Du die Nummer: 0137 - 8991199 anrufst. Wir senden Dir die notwendigen Einstellungen per SMS! Speichere diese und rufe dann das entsprechende Menü auf Deinem Handy auf! Los gehts! Tauch ab in unsere WAP-Welt!

FARBLOGOS für alle WAP-fähigen Handys

WAP-Einstellungen anfordern!
0,49 € pro anruf
NUMMER: 0137 - 8991199

WAP-fähige Handys: NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, SONY-ERICSSON, SHARP, NEC, TOSHIBA & PANASONIC

Einfach & schnell per SMS bestellen:

DE: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben NZ und der Produktnummer an die 83800
DE: Beispiel: NZ 304455 an 83800*

CH: Schicke eine SMS mit dem Buchstaben NZ und der Produktnummer an die 9966
CH: Beispiel: NZ 304455 an 9966*

Alle diese Produkte kannst Du unter dieser Rufnummer bestellen:

DE: 0190-801158 (1,86€/min.)
CH: 0900-599880 (4,23CHF/min.)
AT: 0900-533350 (2,16€/min.)

*Dieser Service funktioniert mit den Providern T-Mobile, E-Plus, Debitel, O2, = EUR 1,99/SMS, Vodafone EUR 1,99 per SMS, max. EUR 3,98 per Service (2SMS um WAP-Einstellungen zu erhalten) (VF D2-Anteil EUR 0,12 pro SMS/ Zusatzentgelt des Anbieters EUR 1,87 pro SMS).(Für Bildmitteilungen normal nur 2 SMS nötig, je nach Kundenwunsch 3 SMS)
*CH: Swisscom, Sunrise und Orange 3 CHF per SMS

GROßE FARBLOGOS!
Schon jetzt für viele Handys...

Willst Du mal was richtig Tolles auf Deinem Handy haben?Dann bestell Dir eines unserer wahnsinnig großen Farblogo's!!

SMS-Bildmitteilungen

Logos

DE:0190-701062 (1,24€/min.) CH:0900-599880 4,23CHF/min. AT:0900-533350 2,16€/min.
Aufregende Logos zum Super-Spar-Preis!

Voicemail

FETTE FINGER	601009
PARTYNUMMER	601025
24 UHR	601032
ANSCHLU 2	601033
ARABIA	601034
ASSIGNED	601035
CUTOFF	601036
ENDE	601040
ERREICHT	601041
GESCHALTET	601043
IMPORTANT	601044
INTEROUTE	601045
JAPAN	601046
KINGCALL	601047
MITTAGSPAUSE	601050
NACHRICHT	601051

Die Scherzhotline

Du willst es jemandem heimzahlen? Oder einfach nur mal total veräppeln? Hier ist Deine ultimative Lösung, um dies zu verwirklichen! Dieser megamässige Service macht es möglich, dass jemand von unserem System auf 's Glatteis geführt wird, und der Humor mal richtig getestet wird.... voll fett, voll abgefahren!

Beispiel: SMS Virus

Sexy Tom & Sexy Sandy

Mache Deine Freunde eifersüchtig, indem Du sie glauben lässt, Du hättest eine neue Freundin/einen neuen Freund! Wir schicken Dir dann aufregende SMS von Cool Tom oder Hot Sandy - ganz wie Du willst!

Sexy Tom — Sexy Sandy

Voicemail / Die Scherzhotline / Sexy Tom & Sandy DE: 0190-801612 (1,86 Euro min) / AT: 0900-533351 (2,16 Euro min) / CH: 0900-599881 (4,23 CHF min)

SMS-Bildmitteilungen sind möglich für Nokia 3210, 33xx, 5210, 5510, 62xx, 6310, 6510, 7210, 7650, 82xx, 8310, 86xx und Samsung N620, P210s, S100 und T100. Polyphone Klingeltöne für Motorola : T720 / Nokia : 3510, 3650, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 7650 / Samsung : SGH T100, S100, S300, A800 / Siemens : S55, C55 / Sony Ericsson : P800, T300, T310 / Sagem MY-X5 / Panasonic GD87 / Sharp GX10 / nec n21i, nec n22i / Alcatel OT 525, OT 715 / Toshiba: TS21i . Wallpapers für Nokia: 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 7650, 8910i. Siemens S55. Sony Ericsson: P800, T300, T 68i, T310. Motorola: T720. Samsung: S100, S300. Sagem MY-X5. Panasonic GD87 Sharp GX10. Toshiba TS21i. nec n21i, nec n22i. **HELPDESK: 0211-90329820**

VORSCHAU

James Bond 007: Alles oder Nichts

Für den smarten Geheimagenten **im Dienste Ihrer Majestät** geht's um alles oder nichts.

Es ist schon erstaunlich. Nach seinem ersten, mega-erfolgreichen Auftritt auf dem N64 ist der britische Superagent ein fester Bestandteil des Action-Genres geworden. In regelmäßigen Abständen werden die Spieler mit neuen Geheimdienst-Abenteuern versorgt, die allerdings nie das superbe Niveau des N64-Vertreters erreichen konnten. Das wollen die Entwickler von Electronic Arts nun mit der neuesten Episode *Alles oder Nichts* ändern. Eine Neuerung sticht nach den ersten Blicken auf das Game sofort ins Auge.

PERSPEKTIVENWECHSEL

Anders als noch bei *James Bond 007: Nightfire* spielt man *Alles oder Nichts* aus der Third-Person-Perspektive. Dadurch ergeben sich natürlich völlig neue Möglichkeiten für das Gameplay. Anders als bei der Ego-Ansicht haben die Entwickler nun die Chance, waschechte Stealth-Elemente in den Spielfluss mit einzubauen. In den Levelabschnitten hat James Bond – der im Spiel Pierce Brosnan übrigens wieder wie aus dem Gesicht geschnitten ist – die Möglichkeit, mit so gut wie dem gesamten Inventar zu interagieren. Ob man einem Gegner nun einen Stuhl oder eine Flasche über die Rübe ziehen möchte, man kann es tun. Während der Schleich-Einlagen muss der Spieler die Gegner auf Samtpfoten erledigen. Dabei kann man sogar die Identität des Opfers annehmen, um in bewachte Gebäude oder Einrichtungen zu gelangen. Ist der Rollentausch erfolgreich vollzogen worden, bekommt man sogar Stil-Punkte gutgeschrieben. Ähnlich wie Solid Snake kann sich James Bond an Wände pressen, um das Geschehen hinter der Wand zu beobachten oder mit der Waffe aus dem Hinterhalt zuzuschlagen. Kommt es dann doch mal vor, dass man entdeckt wird, gibt es viele Möglichkeiten, sich zu verstecken. Electronic Arts ließ verlautbaren, dass die Third-Person-Abschnitte etwa 60 Prozent des gesamten Spiels ausmachen werden. Der Rest der über 20 Levelabschnitte wird in verschiedenen Vehikeln absolviert. Hier wird alles geboten, was man(n) braucht, um sich wohl zu fühlen.

MÄNNERSPIELZEUG

Nehmt auf einem bis unter den Tankdeckel mit Waffen voll gestopften Daytona-600-Motorrad, in einem Porsche Cayenne, einem Aston Martin Vanquish, einem schweren Panzer oder sogar erstmals in einem Kampfhubschrauber Platz! Allgemein vermittelt das Spiel einen viel cineastischeren Eindruck als die bisher erschienenen Teile, nicht nur durch die Verlagerung der Spiel-Perspektive, sondern auch durch die beeindruckenden Kamerafahrten in den Fahrlevels. Wenn James Bond zum Beispiel auf dem Motorrad unter einem LKW durchschlittert, wird das Spiel in Slow-Motion geschaltet und die Kamera zoomt und dreht sich um das Geschehen. Die detaillierte Modellierung der Charaktere und der Umgebung tragen ein Übriges zur klassischen James-Bond-Atmo-

ERWISCHT Manchmal ist der hemmungslose Gebrauch von Schusswaffen doch noch nötig.

DA SOLL ICH RUNTER? Durch die Verlagerung der Ansicht ergeben sich neue tolle Kamerafahrten.

EASY RIDER Die Fahreinlagen sind actionreich und bieten viele coole Einstellungen.

sphäre bei. Besonders erwähnenswert ist die Umsetzung eines Kooperations-Modus, in dem sich zwei Spieler gegenseitig Deckung geben oder unterstützen können. Etwas seltsam hingegen hört sich der Vierspielermodus an: EA wird hier, entgegen der üblichen Splitscreen-Variante, das Geschehen auf einem Bildschirm ablaufen lassen. Wie und vor allem ob das funktioniert, zeigen wir euch spätestens in unserem Test.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

JAMES BOND 007

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	EA
Entwickler:	EA

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler	Termin
1-4	**November**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Durch die neue Ansicht und die neuen Gameplay-Elemente ergibt sich eine **tolle, filmreife Inszenierung**."

INFO **VERBINDUNG GBA**

Q wäre richtig neidisch

Spielerisch und technisch gleichen sich alle Konsolen-Varianten fast wie ein Ei dem anderen. Die GC-Version kann allerdings mit einer exklusiven GC-GBA-Connectivity aufwarten. Ist der GBA während des Spiels mit dem GC verbunden, fungiert er als so genannter „Q Transceiver". Zum Einsatz kommt das Handheld dabei vor allem bei den Stealth-Einlagen. Nähert sich James Bond einer Ecke, so erscheint auf dem GBA-Display ein hochauflösendes Bild von dem, was sich hinter der Ecke verbirgt. Was sich die Entwickler sonst noch alles haben einfallen lassen, konnten wir noch nicht klären.

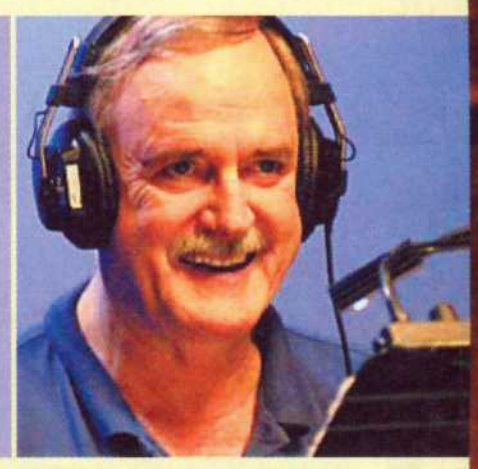
INFO **SYNCHRONSPRECHER**

Ja, da schau her!

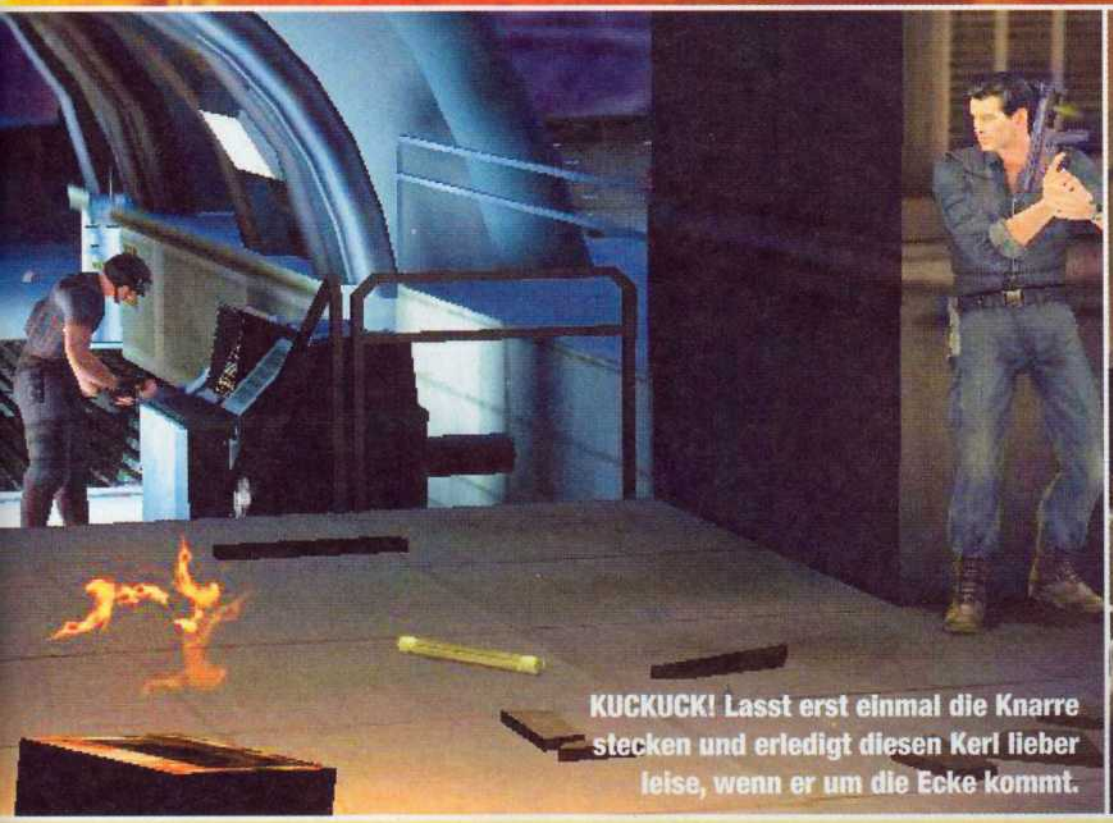
Berühmte Leute mit berühmten Stimmen. Das funktioniert nicht nur im Film. Auch James Bonds neuester virtueller Auftritt hat einiges zu bieten.

Nicht nur ihr Aussehen haben namhafte Schauspieler den Spielcharakteren geliehen, sondern auch ihre Stimme. In der deutschen Version allen voran natürlich der Original-Synchronsprecher von Pierce Brosnan. John Cleese lässt den virtuellen „Q" in der englischen Fassung flotte Sprüche erzählen. Weiterhin werden Richard Kiel als der legendäre „Jaws", Willem Dafoe als Bonds neuer Widersacher, Shannon Elizabeth als Bond-Girl Serena St. Germaine und Heidi Klum (!) als die fiese und hinterhältige Katya Nadanova stimmlich das Spiel bereichern. Es ist zwar davon auszugehen, dass diese auch in der deutschen Version von deren Original-Synchronsprechern gesprochen werden, sicher ist es aber nicht.

ABER HALLO! Ob die Stimme auch so schnuckelig ist.



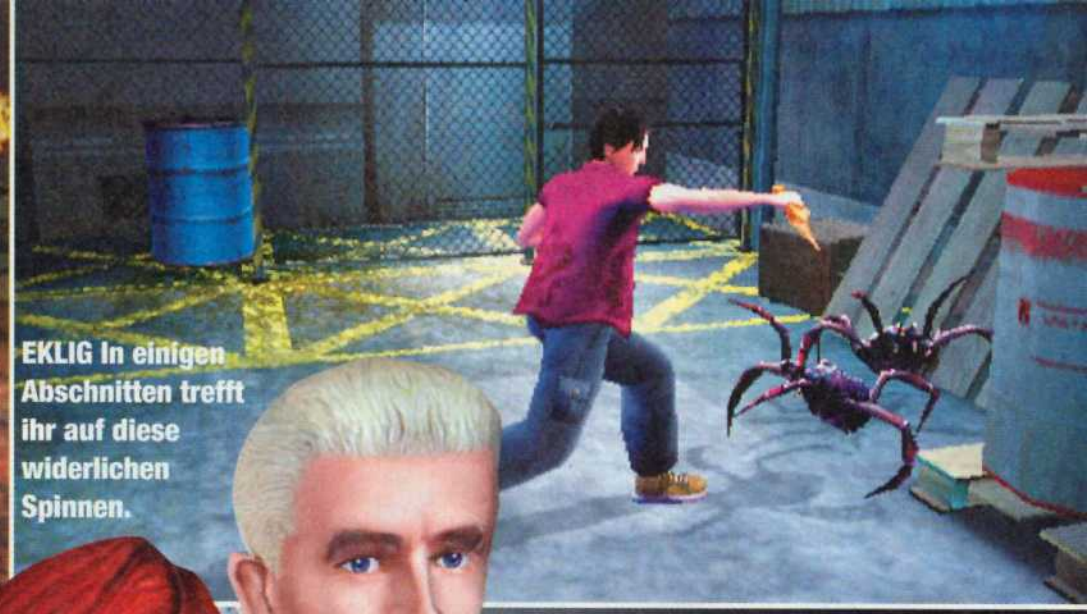
JOHN CLEESE ist durch Monty-Python-Filme bekannt geworden.



KUCKUCK! Lasst erst einmal die Knarre stecken und erledigt diesen Kerl lieber leise, wenn er um die Ecke kommt.

SAG AU! Gleich wird diese Wache nicht nur Sternchen sehen, sondern auch ihre Klamotten verlieren.

HITZIG Willow heizt den Vampiren mit mächtigen Zaubersprüchen ein.



EKLIG In einigen Abschnitten trefft ihr auf diese widerlichen Spinnen.

Buffy und Freunde befreien Sunnydale von **der bösen Vampirbrut!**

Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds

Buffy ist für viele eine der derzeit besten Fantasy-Serien überhaupt. Die sieben Staffeln umfassende Serie rund um die Vampirjägerin Buffy wird in über 50 Ländern ausgestrahlt, erzielt regelmäßig Topquoten und verkauft sich auch auf VHS-Kassetten und DVD blendend. Wie erfolgreich die Serie ist, sieht man allein an der Tatsache, dass es bereits eine – ebenfalls erfolgreiche – Spin-off-Serie gibt: *Angel!* Das passende Videospiel war somit nur eine Frage der Zeit.

Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds ist jedoch nicht das erste Videospiel mit der blonden Vampirjägerin in der Hauptrolle. Bereits vor

ZWISCHENSEQUENZ Dieser Kerl sollte mal über eine Behandlung beim Hautarzt nachdenken.

KNFFLIG Gegentlich gibt es auch einige Rätsel.

SPITZ Neben dem Pflock gibt es viele weitere Waffen.

KAMPFGEIST Buffy verfügt über zahlreiche Schläge und Tritte.

einem knappen Jahr erschien ein *Buffy*-Spiel exklusiv auf der Xbox und überraschte viele Kritiker und Videospieler mit erstaunlichem Spielspaß. *Chaos Bleeds*, das zweite *Buffy*-Spiel, erscheint nun auf Xbox, PS2 sowie GC und baut auf das Hack&Slay-Spielprinzip der Xbox-Version auf. *Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds* wird von Eurocom entwickelt, das auch *James Bond 007: Nightfire* programmierte.

HACK & SLAY VOM FEINSTEN

Für Buffy-Fans dürfte *Chaos Bleeds* eine wahre Offenbarung sein. Schließlich dürft ihr die Kontrolle über fünf Hauptcharaktere der Fernsehserie übernehmen: Neben Buffy selbst können auch Faith, Willow, Xander, Spike und die Bauchrednerpuppe Sid gesteuert werden. Leider könnt ihr nicht selber bestimmen, mit welchem Charakter ihr spielt. Dies ist storyabhängig und wird vom Spiel vorgegeben. Die Geschichte stammt übrigens aus der Feder erfahrener Autoren der *Buffy*-TV-Serie und ist zeitlich gegen Ende der fünften Buffy-Staffel angesiedelt. Jeder Charakter verfügt über eigene Tritt- und Schlagkombinationen sowie individuelle Fähigkeiten. So kann die Hexe Willow beispielsweise jede Menge Zaubersprüche ausführen, während sich die anderen Charaktere hauptsächlich auf ihre Martial-Arts-Künste sowie diverse spitze Waffen verlassen. Unter diesen Waffen befinden sich Pistolen, die Weihwasser verschießen, sowie Höllenfeuer-Molotowcocktails oder Pfähle, mit denen sich die Blutsauger leicht aufspießen lassen. Doch bei *Chaos Bleeds* kommt es nicht nur auf eure Kampffertigkeiten an. Um das Spielgeschehen etwas aufzulockern, spendierten die Entwickler dem Spiel auch einige Rätsel. Diese reichen von simplen Schlüssel-Rätseln bis hin zu komplizierteren Aufgaben, bei denen man eine ganze Reihe an Aktionen ausführen muss. Ihr steuert das Geschehen dabei stets aus der dritten Perspektive.

TOLLE STIMMUNG

Die Geschichte von *Chaos Bleeds* hat durchaus TV-Qualität und bietet viele interessante Locations. Das Spiel beginnt in dem aus der Serie bekannten Magie-Shop und führt euch fortan durch düstere Friedhöfe, muffige Katakomben, die Sunnydale Highschool sowie einen Zoo. Grafisch machten die gezeigten Levels bereits jetzt einen guten Eindruck und liefen auch bei größeren Gegneransammlungen flüssig. Gut gelungen ist Eurocom auch die detailgetreue Nachbildung der Seriencharaktere, wenngleich hier noch etwas Feintuning bei den Gesichtsanimationen nötig ist. Ebenfalls klasse ist, dass Vivendi es für die deutsche Version geschafft hat, alle Sprecher der TV-Serie auch für das Spiel zu gewinnen. Damit haben Zocker der deutschen Fassung den englischen Spielern etwas voraus, denn in der NTSC-Fassung verfügen nicht alle Charaktere über ihre Original-Stimmen.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

BUFFY: CHAOS BLEEDS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Eurocom
www.vup-interactive.de	
Spieler 1-4	Termin Oktober

EINSCHÄTZUNG

GUT

„**Tolles Action-Adventure,** das noch ein wenig Feinschliff vertragen könnte. Für Fans aber ein Muss!"

INFO GEWINNSPIEL

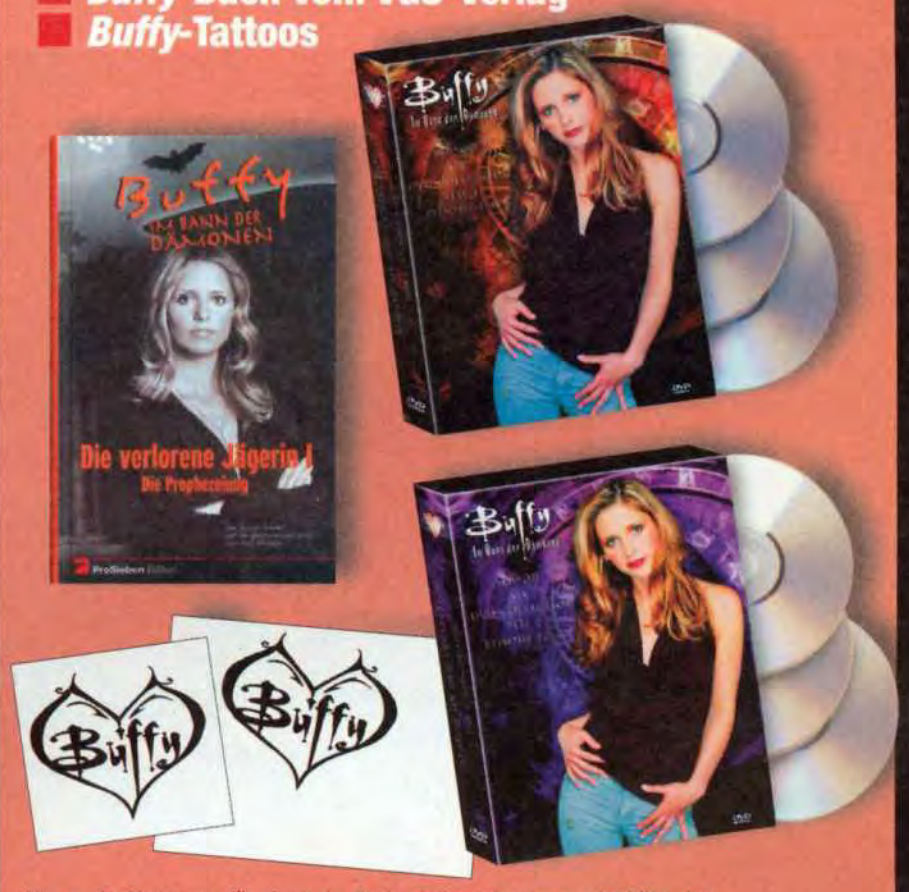
Buffy – Im Bann der Dämonen

In Kooperation mit 20th Century Fox sind wir in der Lage, euch geniale Preise zu spendieren, mit denen ihr euch bestens auf das kommende *Buffy*-Spiel einstimmen könnt.
Um einen der Preise abzustauben, müsst ihr allerdings schon etwas tun. Beantwortet uns folgende Frage:

Wie heißt die erfolgreiche Spin-off-Serie zu *Buffy*?

Und das gibt es zu gewinnnen:
Je 2x das *Buffy*-Fanpaket, bestehend aus:

- Komplette sechste *Buffy*-Staffel auf DVD
- *Buffy*-Buch vom VGS-Verlag
- *Buffy*-Tattoos



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, sendet bitte eine **SMS mit dem Text „NZ2 Lösung" (zum Beispiel: „NZ2 Charly")** an folgende länderspezifische Nummern:

D: 81114 € 0,49/SMS,(Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone 0,12 €, Zusatzentgelt Magazin 0,37 €);
CH: 72444 sfr 0,70/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 660 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 611 sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte mit dem Lösungswort an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ2, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 10. September.

Rennspiel-Action made in Germany. Kann das gut gehen?

World Racing

INFO **CHAT MIT DEN ENTWICKLERN**

CHAT 13.8., 18 Uhr

Fragt die Entwickler!

Ihr wollt den Entwicklern mal auf den Zahn fühlen und einen Blick hinter die Kulissen der Spiele-Entwicklung werfen? Dann schaut doch am **13.8. um 18 Uhr** in unserem Chat vorbei. Dort werden euch **Heiko tom Felde** von **TDK** sowie **Jürgen Kersting** und **Andreas Leicht** von **Synetic** alle Fragen beantworten. Diesen und andere Themenchats findet ihr auch in unserer Übersicht in den Leserbriefen sowie unter **www.n-zone.de**.

GameCube-Besitzer können nicht zufrieden sein mit dem Angebot an realistischen Rennspielen für ihre Konsole. Während PS2- und Xbox-Besitzer gleich mit einer Hand voll an sehr guten Titeln auf die Pisten gehen können, hält einzig und allein *Burnout 2* die Fahne der realistischen Rennspiele auf dem GameCube hoch. Da kommt es sehr gelegen, dass TDK den Xbox-Titel *World Racing* auch für den GameCube (und PS2) umsetzen will. Grafisch soll sich die GameCube-Version zwischen PlayStation 2 und Xbox einordnen. Die deutschstämmigen Entwickler von Synetic sind keine Unbekannten. So entwickelten sie bereits für den PC die sehr bekannten Rennspiele *Have a nice Day* und *Have a nice Day 2*.

MERCEDES RULEZ!

TDK hat sich nicht lumpen lassen und *World Racing* die Mercedes-Lizenz verpasst. Satte 110 Autos des berühmten Automobilherstellers stehen euch zur Verfügung. So dürft ihr nicht nur mit einer A-Klasse die Pisten unsicher machen, sondern auch mit den Karossen von der Tunerschmiede AMG. Darüber hinaus könnt ihr euch sogar mit einigen seltenen Prototypen auf die Strecke wagen. Synetic ist dabei besonders stolz auf seine Landscape Engine, dank der die Spieler die großen Streckenareale völlig frei erkunden können. So sollte man zwar während eines Rennens lieber auf der Strecke bleiben, ein kleiner Ausflug in die Pampa sorgt aber immer mal wieder für Kurzweil. Übertreiben solltet ihr es allerdings nicht, denn einen Zeitvorteil erhaltet ihr dadurch nicht. Wenn ihr zu sehr abgekürzt habt, wird euer Fahrzeug automatisch verlangsamt. Mit *World Racing* möchte TDK sowohl die Simulations-Spieler als auch die Arcade-Veteranen vor den Bildschirm locken. Denn mittels eines Schiebereglers kann man die Balance des Autos von „Simulation" bis „Arcade" nach Belieben regeln. Diese Idee ist prinzipiell gut, erweist sich aber in der Praxis als nur begrenzt sinnvoll. Denn so steuern sich die Fahrzeuge auf „Simulation" nicht realistisch genug und in der Arcade-Einstellung zu kompliziert. Wer nicht zurechtkommt, kann sich noch ABS, ASR und andere Fahrhilfen zuschalten. Darüber hinaus könnt ihr hier auch das Fahrverhalten der Gegner beeinflussen.

STAUBSCHLUCKER

Nachdem ihr die umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten in den etwas zu komplizierten Menüs vorgenommen habt, geht es endlich auf die Strecke. Und hier hat man versucht, viel Abwechslung zu bieten. So dürft ihr diesmal nicht nur in Straßenrennen eure Fahrkünste beweisen, sondern auch auf Offroadkursen. Im Lauf der Zeit erarbeitet ihr euch neue Strecken und Fahrzeuge. *Mercedes Benz World Racing* hat auf uns einen guten Eindruck gemacht. Zwar weisen Grafik und Fahrverhalten noch ein paar kleinere Mängel auf, aber allein schon der riesige Umfang kann viele Pluspunkte sammeln! Sehr löblich ist hier auch die Tatsache, dass man sowohl auf Asphalt als auch auf staubigen Offroad-Strecken um den Sieg kämpfen kann. Wer einen Kumpel zur Hand hat, kann dies auch im sehr unterhaltsamen Zweispielermodus tun. Ob der derzeit angegebene Termin – Ende September – allerdings eingehalten werden kann, ist noch nicht ganz sicher. Rennspielfans sollten sich *World Racing* auf jeden Fall vormerken!

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

WORLD RACING

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	TDK Mediactive
Entwickler:	Synetic
Internet:	www.tdk-mediactive.com
Spieler:	1-2
Termin:	Ende September

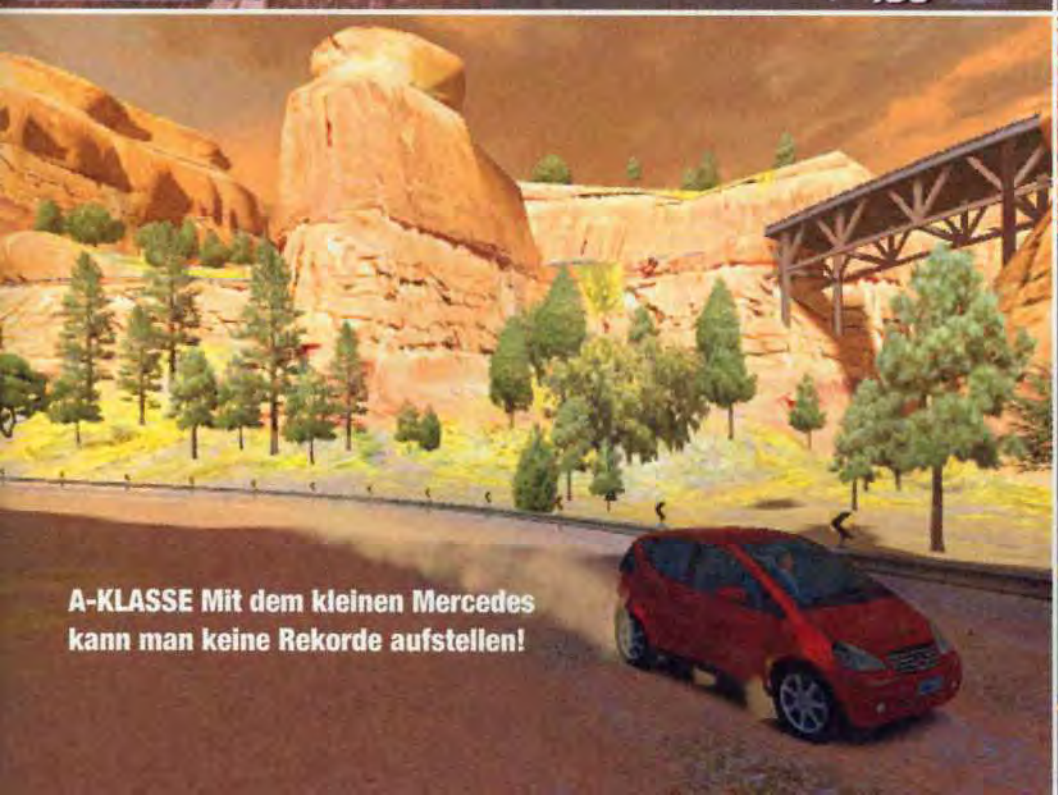
EINSCHÄTZUNG

GUT

„Interessantes Rennspiel mit großem Umfang und **Mercedes-Lizenz!** Hat auf dem GC kaum Konkurrenz."

GELUNGEN Wenn ihr einen Unfall baut, sieht man die Schäden sogar am Auto.

UNTERHALTSAM Die Strecken sind äußerst abwechslungsreich!



A-KLASSE Mit dem kleinen Mercedes kann man keine Rekorde aufstellen!

NETT Sogar in die Cockpit-Ansicht dürft ihr umschalten!

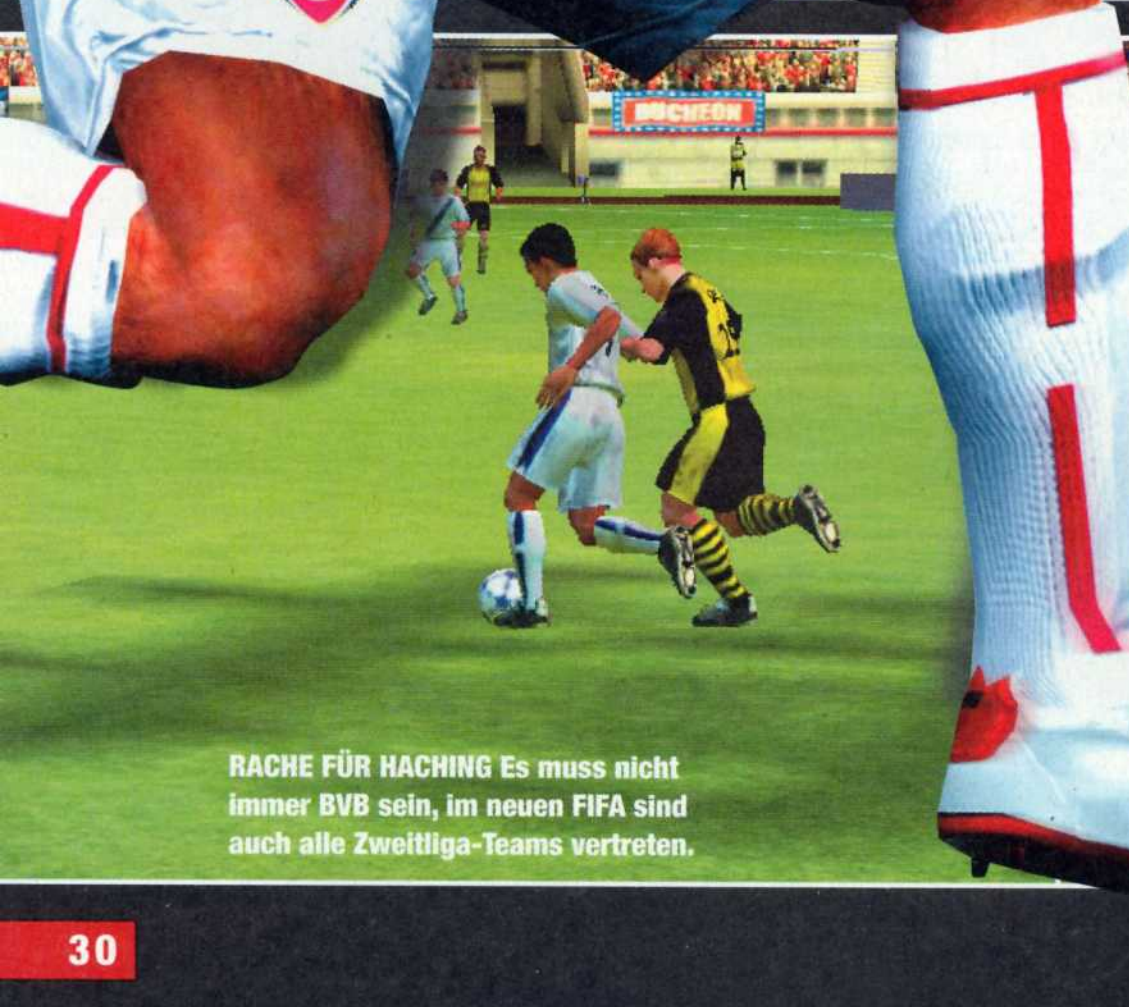
FIFA Football 2004

Na, wo drückt der Fußballschuh? Der Trainerstab von EA Sports verordnet **komplexere Steuerung** und erhöhte Spielintelligenz.

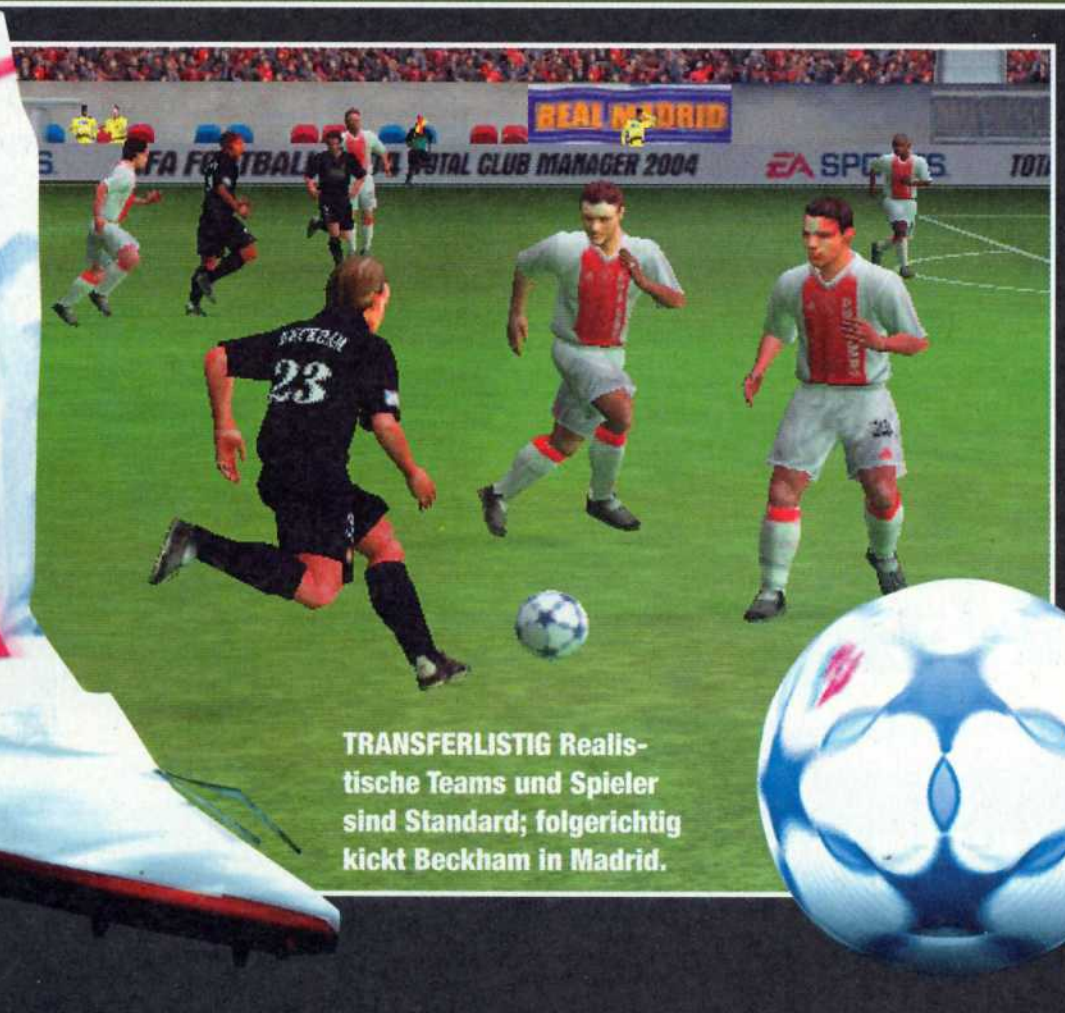
Bei Fußball-Turnieren wird maximal zweimal verlängert, dann hat die Sache mit dem Elfmeterschießen ein Ende. Die *FIFA*-Serie dribbelt sich dagegen von einer Zugabe zur anderen; die große alte Dame des Videospiele-Fußballs hat inzwischen das 10. Lebensjahr vollendet. Grafisch ging es seit den Mega-Drive- und SNES-Tagen kontinuierlich bergauf, spielerisch gab's dagegen so manchen Rückpass in die Niederungen des Arcade-Gekickes. Doch seit der letzten Saison stehen alle Zeichen auf Simulation und bei *FIFA 2004* soll die Steuerung noch komplexer, der Spielablauf noch realistischer ausfallen. Beim Ortstermin im EA-Sports-Studio vor den Toren Vancouvers konnten wir schon mal in die Offenbarungen der neuen Saison hineinschnuppern.

BESSERE KOMBINATIONSGABE

Senior Producer Bill Harrison greift zur Erläuterung der Spielphilosophie ein biss-chen in die Statistikkiste: „In Wirklichkeit wird Fußball zu 99 Prozent ohne den Ball gespielt. Während eines durchschnittlichen Spiels ist Stürmerstar Michael Owen gerade mal 14 Sekunden lang in Ballbesitz." Damit will Bill uns nicht sagen, dass Owen maßlos überbezahlt, sondern wie wichtig das Spiel ohne Ball ist. *FIFA 2004* impft deshalb den Herren Rasentretern eine Extra-Portion künstliche Intelligenz ein. Die Kicker kapieren nicht nur, wo der Ball ist und in welchem Bereich sie agieren sollen. Neu dazu kommt das Verständnis für die Position der anderen Spieler. Pierre Hintze, der Taktik- und KI-Chefcoach im *FIFA*-Team, nennt als Beispiel die Vorstöße von Real Madrids Abwehrstar Roberto Carlos: Fegt der Brasilianer mit dem großen Bums nach vorne, deckt ein Mitspieler die dadurch entstandene Defensiv-Lücke ab. Wichtigste Änderung bei der Steuerung ist die Umfunktionierung des C-Sticks: Letztes Jahr diente er primär zum Hakenschlagen, in *FIFA 2004* löst ihr damit verschiedene „Nahkampf-



RACHE FÜR HACHING Es muss nicht immer BVB sein, im neuen FIFA sind auch alle Zweitliga-Teams vertreten.



TRANSFERLISTIG Realistische Teams und Spieler sind Standard; folgerichtig kickt Beckham in Madrid.

Manöver" aus. Am deutlichsten wird das bei Eckbällen: In den Sekunden vor der Hereingabe des Balls kontrolliert ihr bereits den Stürmer, zu dem das Leder kommen soll. Wie im wirklichen Fußball erfreut er sich der liebevollen Zuwendung eines klettenhaften Verteidigers. Ihr müsst versuchen, euch durch mehr (freilaufen) oder weniger (schubsen, rempeln) legale Mittel zu lösen. Auch die Freistöße werden umgestrickt, die Wahl zwischen mehreren Varianten soll eine trickreichere Ausführung erlauben.

WIR MACHEN DEN WEG FREI

Obendrein habt ihr mehr Kontrolle über das Verhalten der anderen Mitspieler. Wie beim Vorgänger ordnet man per Tastendruck an, dass ein Kollege nach vorne sprintet. Ein ähnliches Manöver in der Abwehr erlaubt, einen Mitspieler auf den ballführenden Gegner zu hetzen – im Sinne von „Fass, ab in den Zweikampf!" Geht man doch mal selber ins Tackling, gibt es neben der sanften „Wir wollen den Fairplay-Pokal gewinnen"-Bedrängung und der „Ich sammle gelbe Karten wie andere Leute Briefmarken"-Grätsche jetzt eine Art Mittelding-Störmanöver. Dabei versucht euer Spieler, durch geschicktes Füßeln den Ball von des Gegners Latschen zu spitzeln. Neben der üblichen Großoffensive an realistischen Ligen (17), Mannschaften (ca. 350) und Spielern (ca. 10.000) hält *FIFA 2004* eine neue Langzeitmotivations-Geheimwaffe parat.

VIEL MEHR 2. LIGA

Im Manager-Modus habt ihr volle Verantwortung für den gesamten sportlichen Bereich: Aufstellung, Transfers, Training und ganz nebenbei in jedem Punktspiel selber mitkicken. Die Laufbahn spannt sich über voraussichtlich 20 Jahre, in denen ihr durch respektable Erfolge Prestige-Punkte sammelt. Ruhm und Ansehen erleichtern es, hochkarätige Stars anzulocken. Außerdem werden die Headhunter größerer Vereine aufmerksam und unterbreiten Job-Angebote. Eure Karriere mag in den Niederungen der 2. Liga anfangen, aber sie kann euch in den Chefsessel der feinsten Clubs in Europa führen. Abgerundet wird der Feature-Kader für die neue *FIFA*-Saison durch Verbesserungen bei Spieler-Attributen (vielseitiger), Gesichtern (animierter), Laufbewegungen (lebensechter) und Publikums-Schlachtgesängen (dynamischer). Ein klarer Titelanwärter für die GameCube-Fußball-Meisterschale.

HEINRICH LENHARDT

INFO ANSCHLUSS ZUM GBA

Nintendo-Doppelpass

Schiedsrichter ans Telefon und GameCube ans GBA-Kabel: Wer Strippen zieht, hat mehr vom Fußballer-Leben.

Auch die Kleinen kommen im Fußball mitunter groß raus: siehe Pierre Littbarski, Olaf Thon, Thomas Hässler und jetzt der Game Boy Advance. Nintendo hat das Link-Kabel, mit dem sich der portable Spielgefährte an den GameCube klemmen lässt, als heiligen Gral entdeckt. *FIFA 2004* will diese Ehe ausnutzen, indem das GBA-Display als Anzeigetafel und Taktikauswahl-Bildschirm genutzt wird. Spannender wird die Symbiose, wenn man sich auch die GBA-Version von *FIFA 2004* kauft. Die ist in Sachen Steuerung und Grafik natürlich schlichter gestrickt, hat aber auch realistische Ligen und Manager-Modus. Auf dem Game Boy verdiente Prestige-Punkte lassen sich per Kabel-Pipeline an die Cube-Fassung weiterreichen, um Goodies freizuschalten, zum Beispiel Fan-Gesänge, Trikots und ähnlicher Schnickschnack. Bleibt nur eine Frage, die schwieriger zu klären ist als so manche Abseitsentscheidung: Ist das jetzt ein toller Bonus oder eine lästige Nötigung zum Kauf der GBA-Version?

KLEIN-KLEIN Das neue FIFA beim Advance-Auswärtsspiel.

BANANENFLANKE Pixel 04 gegen Borussia Scrolling.

VORSCHAU

FIFA FOOTBALL 2004

Genre:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Internet:	fifa2004.ea.com
Spieler:	1 - 4
Termin:	Oktobe

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Viele interessante Verbesserungen, wenig Konkurrenten. Fast **schon ein Pflichtspiel** für Cube-Fußballer."

HÄNDCHEN HALTEN Bevor die Ecke reingespielt wird, tobt der Positions-Zweikampf mit dem Gegenspieler.

ENDSTATION TORWART Wie der Ball auch kommt, wie der Schuss auch fällt ...

NHL 2004

Mit DEL-Teams, neuer Check-Kontrolle und einem **komplexen Karriere-Modus** lässt es der Eishockey-König heftig krachen.

Eine Eisfläche bietet vielerlei Möglichkeiten zur Leibesertüchtigung. Den einen ist's gegeben, mit adretten Pirouetten zum Takt klassischer Musik darauf zu tanzen. Den anderen liegt es näher, ihre Körpermasse zielgerecht in einen Mitmenschen zu rammen, der es versäumte, den Puck rechtzeitig weiterzuspielen. Letztere Sportart ist eindeutig besser für unterhaltsame Videospiele geeignet, wie uns EA Sports seit über einem Jahrzehnt mit der *NHL*-Eishockey-Serie beweist.

MEHR SPASS BEIM PASS

Nach der etwas langweiligen 03-Version legt sich EA mit *NHL 2004* schwer ins Zeug. Fast alle Aspekte der Steuerung werden umgekrempelt; der Spielablauf wirkt realistischer als beim Vorgänger, aber spritziger und leichter zugänglicher als Segas *NHL 2K3*. Besonderes Augenmerk gilt den Checks: Mit dem C-Stick sorgt ihr jetzt für gut gezielten Körpereinsatz. In Abhängigkeit von Stickrichtung und der Position eures Spielers werden andere Check-Varianten ausgeführt. Entlang der Bande empfiehlt sich dagegen das Festpinnen des Gegners, wenn ihr nicht wegen Boarding auf der Strafbank landen wollt. Zwei verschiedene Buttons lösen jetzt die Pass-Varianten „flach" und „Saucer Pass" (gelupft) aus. Der Puck wird nicht mehr magnetisch vom nächsten Kameraden angezogen, sondern in den Raum gespielt – je länger der Knopf gedrückt wird, desto stärker.

STRATEGIE UND PLANUNG

Bei *NHL 2004* ist erstmals der deutsche DEL-Ligamodus mit dabei, inklusive realistischen Teams und Eisflächen-Ausmaßen (in der NHL ist das Spielfeld enger). Auch die schwedischen und finnischen Vereinsligen sind mit von der Partie. Der beste Grund, trotzdem einen NHL-Club zu steuern, ist die komplexe Manager-Karriere im Dynasty-Modus. Bis zu 20 Saisons lang kümmert ihr euch um Finanzen, Eintrittskarten-Preise, Spielerverträge, Trainingspläne und Infrastruktur. Baut man zum Beispiel die medizinische Betreuung aus, damit verletzte Spieler schneller gesunden? Oder investiert man lieber in Spielerbeobachter, um mehr Informationen über Nachwuchs-Personal zu bekommen? Neu verpflichtete Superstars verlangen nicht nur horrende Gehälter, sondern sind auch schneller demotiviert, wenn sie mal weniger Eiszeit erhalten. Und immer schön auf die Vereinskasse achten: Eine Loser-Truppe spielt bald vor halb leeren Rängen, was die Stimmung ebenso drückt wie die Einnahmen.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

NHL 2004

Genre:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Blackbox
Internet:	www.nhl2004.com
Spieler:	1 - 4
Termin:	4. Quartal 2003

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Manager-Modus und Steuerung machen einen klasse Eindruck, Grafik und Action wirken **top wie eh und je**."

SEINE GRÖSSTEN HITS Per C-Stick löst ihr verschiedene Check-Varianten aus.

„ICH HAB DICH NICHT MEHR LIEB" Sogar die Kampf-Steuerung wird komplexer.

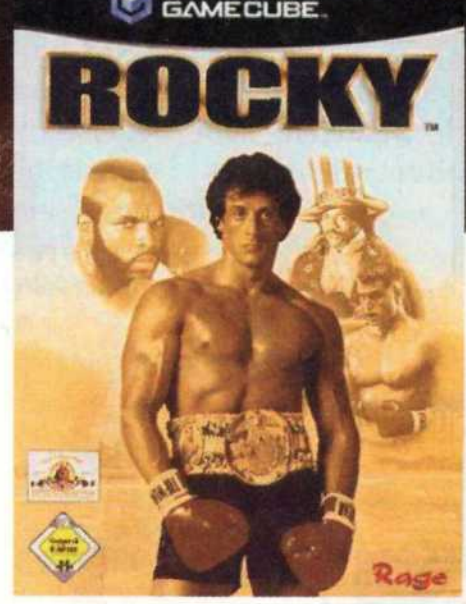
JUNGSTAR Dany Heatley soll die Atlanta Thrashers aus dem Tabellenkeller schießen.

PINNWAND Das 3D-Publikum beobachtet den Zweikampf entlang der Bande.

ABO-ANGEBOT ANZEIGE

Das haut rein!

Holt euch jetzt N-ZONE für 1/2 Jahr im Abo und dazu **das kultige Boxspiel Rocky für nur € 20,-!**



Entwicklerschmiede Rage gelang es, anspruchsvolle Boxkämpfe und pure Unterhaltung unter einen Hut zu bringen. Schlüpft in die Haut von Rocky Balboa, Ivan Drago oder Clubber Lang. 20 Charaktere und 14 Arenen warten in dieser gelungenen Mischung aus Beat 'em Up und Boxspiel auf euch. Das Spiel weiß durch eine gelungene Grafik zu beeindrucken und die originalen, fetzigen Musikstücke lassen ehrgeiziges Kampffieber ausbrechen. Durch die einfache Steuerung ist der Titel nicht nur für Boxexperten, sondern auch für Einsteiger sehr gut geeignet. Um diesen arcadelastigen Prügelspaß werden euch nicht nur *Rocky*-Fans beneiden!

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ Ja, ich möchte das **N-ZONE-Halbjahres-Abo** (= sechs Ausgaben) und dazu das **GameCube-Spiel Rocky** (Art.-Nr. 002318) für nur € 20,-! In Österreich und im übrigen Ausland beträgt der Abopreis € 25,-.

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens 1/2 Jahr (sechs Ausgaben) und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(nur in Deutschland und Österreich möglich)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Barzahlung – bitte keine Münzen oder Briefmarken!
(den Abobetrag füge ich dieser Bestellung bei)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

NZ HJ 01

Mario & Luigi

Zusammen mit Luigi erlebt Mario endlich auch auf dem GBA **ein waschechtes Rollenspiel.**

All jenen, die sich jetzt fragen mögen, ob denn so was überhaupt funktioniert, sei gesagt: Ja, das tut es! Bereits auf dem Super Nintendo erschien ein Rollenspiel (*Super Mario RPG: The Legend of the Seven Stars*) mit dem charismatischen Klempner, das leider nie den Weg in deutsche Gefilde fand. *Paper Mario* auf dem N64 hingegen konnte viele Zocker auf der ganzen Welt begeistern. Nun erlebt das italienische Multitalent sein nächstes Rollenspiel-Abenteuer auf dem GBA. Die Hintergrundgeschichte hat – wie sollte es auch anders sein – mit Prinzessin Peach zu tun. Eine böse Hexe hat ihre Stimme geklaut und sie gegen Bomben (!?) ausgetauscht, was zur Folge hat, dass das Prinzesschen anstatt lieblicher Töne zerstörerische Wellen, die alles in Schutt und Asche legen, von sich gibt. Sonnenklar, dass dies für Chaos und Verwirrung sorgt. Deshalb machen sich Mario und Luigi auf ins benachbarte Königreich, um die Übeltäterin zu stellen. Sogar mit Bowser gehen die zwei eine Kooperation ein, um diese Aufgabe zu bewerkstelligen.

SEILSPRINGEN Hier ist viel Geschick gefragt, da ihr für beide Charaktere eine eigene Sprungtaste habt.

TEST YOUR MIGHT, FIGHT! Wenn ihr auf einen Gegner trefft, wechselt das Geschehen in einen speziellen Kampfbildschirm.

HUCKEPACK An manchen Stellen ist spezielles Teamwork überlebenswichtig.

GEMEINSAM ODER ALLEIN

Grundsätzlich werden vom Spieler beide Rohrverleger gleichzeitig gesteuert, wobei man verschiedene Aktionen, wie zum Beispiel das Springen, getrennt voneinander durchführen kann. Auf diese Art und Weise werden diverse Rätsel oder Geschicklichkeitseinlagen gelöst. Diese reichen von Seilspringen über das Betätigen von Schaltern bis hin zu kraftvollen Teamsprüngen. Allgemein wird Teamwork in *Mario & Luigi* sehr groß geschrieben. Von Zeit zu Zeit ist es aber auch nötig, die beiden Geschwister zu trennen und einzeln diverse Aufgaben zu lösen. Dies kann der Spieler willkürlich tun oder muss auf diese Art den Partner wiederfinden. Kommt es zu einer Auseinandersetzung mit einem Gegner, so wechselt das Spiel in einen speziellen Kampfbildschirm, auf dem dann Runde für Runde gebalgt wird. Der Grafikstil orientiert sich während des gesamten Spieles stark an *Paper Mario*. Die Animationen sind ebenfalls sehr gut gelungen und lassen manchmal sogar einen slapstickartigen Eindruck entstehen, der oftmals für herzhafte Lacher sorgt. Ich persönlich kann es kaum erwarten, bis dieser Hitkandidat bei uns erscheint.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

MARIO & LUIGI

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo-europe.com
Spieler:	1
Termin:	21. November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Die beiden sympathischen Klempner sorgen für mächtig viel Spaß. **Ein klarer Hitanwärter!**“

Golden Sun: Die vergessene Epoche

Für GBA-Rollenspieler geht im September die **goldene Sonne** einer vergessenen Epoche auf.

FEUERWERK In den Kämpfen strotzt der Magieeinsatz nur so vor Effekten.

ABENTEUER Viele neue Plätze wollen erkundet werden.

Nach dem ersten Auftritt von Isaac, Jenna, Sheba und Co. im Februar letzten Jahres erscheint nun endlich in absehbarer Zeit die zweite Episode von *Golden Sun* auf dem GBA. Obwohl Isaac und seine Gefolgschaft erfolgreich den Venus-Leuchtturm mit Licht versorgen konnten, erschütterte eine gewaltige Explosion das Land und bringt sie zu einem neuen Kontinent. Wie es danach weitergeht, erfahrt ihr in der zweiten Episode, *Golden Sun: Die vergessene Epoche*. Die Erzählung knüpft nahtlos an die Ereignisse des ersten Teiles an, wobei die Überleitung vom Spieler selbst gespielt wird. Dem eigentlichen Spielprinzip sind die Entwickler treu geblieben, ohne dabei großartige Änderungen vorzunehmen. Das heißt im Klartext: Euch erwartet ein weiteres tolles Rollenspiel mit allen bekannten Elementen des ersten Teiles.

GESCHICK Solche Einlagen kommen dieses Mal viel häufiger auf euch zu.

ALTE TUGENDEN

Grafik und Sound sind nach wie vor sehr überzeugend und warten – gerade bei den zahlreichen, rundenbasierenden Kämpfen – mit vielen Effekten auf. Fans und Kenner von *Golden Sun* werden sich sofort heimisch fühlen. Das geniale Kampf- und Magiesystem wurde 1:1 übernommen. Die Psynergy erlaubt es dem Charakter, per Telekinese Gegenstände zu bewegen oder Gegner anzugreifen. Auch die Besonderheit, diese Aktionen sowohl im Kampf als auch auf der Oberwelt anzuwenden, blieb erhalten. Ein wesentlicher Bestandteil in *Golden Sun* war die Partnerschaft mit den Djinns. Nachdem man eines dieser Wesen gefangen oder im Kampf besiegt hatte, konnte man sich auf die durchschlagenden Fähigkeiten der kleinen Helfer verlassen. Diese leisten im Kampf sehr gute Dienste, indem sie ihre Fähigkeiten auf den derzeitigen Halter übertragen. Aber auch die Statuswerte der jeweiligen Figur profitieren von dieser Partnerschaft. In unserem ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe liefern wir euch sämtliche Einzelheiten.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

DIE VERGESSENE EPOCHE

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Camelot Software
Internet:	www.nintendo-europe.com
Spieler:	1-2
Termin:	19. September

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Gelungene Weiterführung** des Erstlingswerkes, das auf altbewährte und bekannte Stärken setzt."

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE

BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über bereits erhältliche Spiele für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet.

Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Black & Bruised	Vivendi Universal	67%
Conflict Desert Storm	BigBen	74%
Defender	Konami	70%
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster-Ball	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
Enter the Matrix	Atari	75%
FireBlade	Konami	72%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Hunter: The Reckoning	Virgin Interactive	70%
Ikaruga	Atari	86%
Mario Party 4	Nintendo	74%
MegaMan Network Transmission	Capcom	68%
Men in Black 2: Alien Escape	Atari	59%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Atari	61%
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubi Soft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Infogrames	68%
The Hulk	Vivendi Universal	73%
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	76%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%

GAMECUBE

IN DER ENTWICKLUNG

Hier erhaltet ihr Bilder und Infos zu wichtigen GameCube-Projekten.

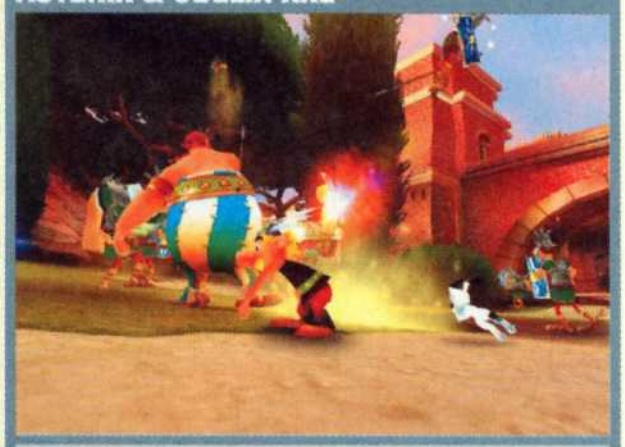
1080° AVALANCHE

KANDIDAT

Augen auf beim Abfahrtslauf! Nur mithilfe von diversen Abkürzungen könnt ihr Bestzeiten hinlegen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	28. November
Genre:	Trendsport

ASTERIX & OBELIX XXL



Überraschenderweise erwartet uns ein Wiedersehen mit den legendären gallischen Comic-Helden.

Hersteller:	Atari
Termin:	30. Oktober
Genre:	Jump & Run

BATMAN: RISE OF SIN TZU

In zwölf Levels dürft ihr zeigen, ob ihr den harten Straßenkämpfen in Gotham City gewachsen seid.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	20. November
Genre:	Action-Adventure

BEYOND GOOD & EVIL

KANDIDAT

Leider erscheint dieser Titel in diesem Jahr nur auf der PS2. GC-Besitzer müssen bis 2004 warten.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

DOWNTOWN RUN

24 Rennstrecken in London, Moskau, Rom, Montreal oder auch New York erwarten euch hier.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	4. September
Genre:	Rennspiel

DRAGON'S LAIR 3D: RETURN TO THE LAIR

Der Release hat sich endgültig verschoben - Hoffentlich klappt's in der nächsten Ausgabe endlich mit dem Test!

Hersteller:	THQ
Termin:	September
Genre:	Action-Adventure

FINAL FANTASY: CHRYSTAL CHRONICLES

Wenn ihr das Spiel mit einem GBA verlinkt, erhaltet ihr noch mehr Aufschluss über die Charaktereigenschaften.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Dezember
Genre:	**Rollenspiel**

F-ZERO GX

Auf den Seiten 58-63 haben wir für euch die Importversion auf Herz und Nieren geprüft.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Oktober
Genre:	**Rennspiel**

GALLEON: ISLAND OF MYSTERY

Als Kapitän Rhama schippert ihr über die sieben Weltmeere und sucht nach einem verschollenen Artefakt.

Hersteller:	Avalon
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

GLADIUS

Ein Zweikampf auf Leben und Tod mit diesem mutierten Monstrum wäre sicherlich interessant.

Hersteller:	Activision
Termin:	September
Genre:	**Rollenspiel**

KILLER 7

In Killer 7 schlüpft ihr in die Haut von Witwer Harman Smith, der sich auf die Suche nach den niederträchtigen Schurken begibt, die den Tod seiner Ehefrau Suzy auf dem Gewissen haben.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

EGO-SHOOTER

Der Anschlag	Ubi Soft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Red Faction 2	THQ	83%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Metroid Prime	Nintendo	94%

BEAT 'EM UP

Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Atari	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubi Soft	67%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%

ACTION-ADVENTURE

Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Mediactive	66%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Harry Potter und die Kammer ...	Electronic Arts	74%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Largo Winch	Ubi Soft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	65%
Sponge Bob	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of Apokolips	Atari	45%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	90%
Wario World	Nintendo	87%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Activision	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
Aktuelle Empfehlung:		
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

ADVENTURE

Largo Winch	Ubi Soft	69%
Aktuelle Empfehlung:		
Largo Winch	Ubi Soft	69%

JUMP & RUN

Castleween	Wanadoo	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubi Soft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Sonic Adventure 2 Battle	Atari	81%
Sonic Adventure DX: Director's Cut	Atari	59%
Sonic Mega Collection	Atari	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Zapper	Atari	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Mega Collection	Atari	83%

GESCHICKLICHKEIT

Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Super Monkey Ball	Atari	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubi Soft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball 2	Atari	84%

ROLLENSPIELE

Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubi Soft	63%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	83%
Phantasy Star Online: Episode I&II	Atari	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
Summoner 2: A Goddess Reborn	THQ	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%

STRATEGIE

Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%

SIMULATION

Die Sims	Electronic Arts	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Die Sims	Electronic Arts	85%

RENNSPIELE

18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Burnout	Acclaim	85%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubi Soft	69%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F1 2002	Electronic Arts	77%
F1 Career Challenge	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
Micro Machines Explosion	Atari	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Pro Rally 2002	Ubi Soft	76%
Rally Championship	BigBen	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubi Soft	68%
Speed Kings	Acclaim	76%
Spy Hunter	Midway	69%
SX Superstar	Acclaim	61%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
V-Rally 3	Atari	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%

FUSSBALL

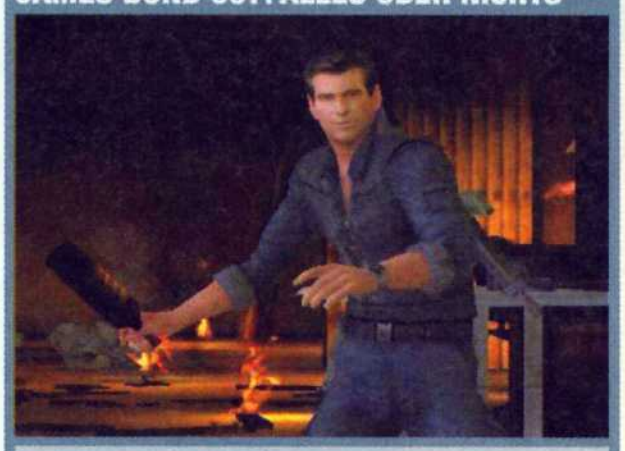
Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
ISS 2	Konami	72%
ISS 3	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Atari	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Die Mitgliedschaft im Nintendo-Golfclub rückt immer näher! Sogar auf einem wunderschönen, idyllischen Super Mario Sunshine-Parcours dürft ihr bald die Schläger schwingen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	4. Quartal
Genre:	Sport

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS



In James' neuem Abenteuer erwarten euch brandneue Multiplayer-Modi für bis zu vier Spieler.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Herbst
Genre:	Action-Adventure

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Die Entwickler versprechen eine realistische KI, die Gegner je nach Mut und Ausrüstung agieren lässt.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	3. Quartal
Genre:	Action

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Vorsicht: Donkey Kong hat diesmal sogar Bananen der Marke "Extra Large" im Gepäck.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	14. November
Genre:	Rennspiel

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Feindliche Angriffe könnt ihr wahlweise im Alleingang oder als Teil einer militärischen Einheit abwehren.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	4. Quartal
Genre:	Ego-Shooter

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

In mehr als 100 Events kämpft ihr um genügend Kohle, um Upgrades, Wagen oder Strecken zu kaufen.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Frühjahr 2004
Genre:	**Rennspiel**

P.N.03

Elf futuristische Science-Fiction-Umgebungen warten darauf, von euch entdeckt zu werden.

Hersteller:	Capcom
Termin:	29. August
Genre:	**Action**

PIKMIN 2

Um das Chaos auf ihrem Schreibtisch zu bereinigen, hätte Kerstin auch wahnsinnig gerne ein paar Pikmin.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	28. November
Genre:	**Strategie**

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Vorerst erscheint der Titel jetzt nur für die PS2. Der Termin der GC-Version steht mittlerweile in den Sternen.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	2004
Genre:	**Action-Adventure**

RESIDENT EVIL 4

Nächstes Jahr liegt es an euch, Leon dabei zu helfen, dem tödlichen Progenitor-Virus zu trotzen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	**Action-Adventure**

SOUL CALIBUR 2

Bereits im ersten Teil hatte Veteran Voldo mit Abstand den sicherlich seltsamsten Kampfstil.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	26. September
Genre:	**Beat 'em Up**

SPHINX AND THE CURSE OF THE MUMMY

In fünf riesigen Welten warten einige äußerst kniffelige Rätsel auf euch. Abwechslung garantiert!

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte Oktober
Genre:	**Action-Adventure**

SSX 3

Seit etwa zwei Jahren tüfteln die Entwickler daran, das Gameplay vollkommen neu zu gestalten.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Herbst
Genre:	**Trendsport**

AMERICAN SPORT

Disney Sports Basketball	Konami	55%
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82%
NBA 2K3	Atari	85%
NFL 2K3	Atari	89%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2K3	Atari	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung:		
NFL 2K3	Atari	89%

TRENDSPORT

Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Atari	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Skateboarding	Konami	45%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%

SPORT (SONSTIGES)

Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Atari	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Outlaw Golf	TDK Mediacitve	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Aktuelle Empfehlung:		
Beach Spikers	Atari	85%

WRESTLING

Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
Aktuelle Empfehlung:		
Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%

GAMECUBE
WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa.

AUGUST

Titel	Genre	Termin
P.N.03	Action	29. August

SEPTEMBER

Titel	Genre	Termin
Disney's Extreme Skate Adventure	Trendsport	September
Downtown Run	Rennspiel	4. September
Dragon's Lair 3D: Return to the Lair	Action-Adventure	September
Freaky Flyers	Rennspiel	September
Freestyle Metal X	Rennspiel	September
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Adventure	26. September
Galidor: Defenders of the Outer Dimension	Jump & Run	September
Gladius	Rollenspiel	September
Madden NFL 2004	American Sport	12. September

Soul Calibur 2	Beat'em Up	26. September
Super Bust-A-Move All Stars	Action	4. September
VIP	Action-Adventure	4. September
World Racing	Rennspiel	Ende September
WWE WrestleMania XIX	Wrestling	September

OKTOBER

Titel	Genre	Termin
Asterix & Obelix XXL	Jump & Run	30. Oktober
Barbarian	Beat 'em Up	17. Oktober
Billy Hatcher and the Giant Egg	Jump & Run	Oktober
Bratz Dolls	Geschicklichkeit	30. Oktober
Disney Party	Action	10. Oktober
Dragon Ball Z: Budokai	Action	23. Oktober
Drome Racers	Rennspiel	10. Oktober
Findet Nemo	Action-Adventure	Oktober
F-Zero GX	Rennspiel	Oktober
NHL Hitz Pro	American Sport	Oktober
Pokémon Box	Strategie	10. Oktober
Spinx and the Curse of the Mummy	Action-Adventure	Oktober
Viewtiful Joe	Action	27. Oktober
Wallace & Gromit	Action-Adventure	Oktober
XGRA	Rennspiel	Oktober

NOVEMBER

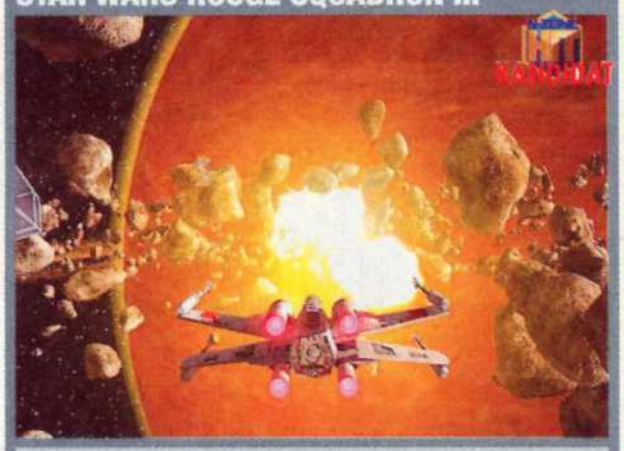
Titel	Genre	Termin
1080° Avalanche	Trendsport	28. November
Batman: Rise of Sin Tzu	Action-Adventure	20. November
Harvest Moon: A wonderful Life	Simulation	20. November
Looney Tunes: Back in Action	Jump & Run	November
Mario Kart: Double Dash	Rennspiel	14. November
Metal Gear Solid: Twin Snakes	Action-Adventure	November
Metal Arms: Glitch in the System	Action	November
Pikmin 2	Strategie	28. November
Spy Hunter 2	Action	November
Star Wars Rouge Squadron III: Rebel Strike	Action	November
Terminator 3: Rise of the Machines	Action	November
The Italien Job	Rennspiel	November
True Crime: Streets of L.A.	Action	November
Urban Freestyle Street Soccer	Fußball	November

2003

Titel	Genre	Termin
Beyblade	Action	2003
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Action	4. Quartal
Conan	Action-Adventure	4. Quartal
Crash Nitro Kart	Rennspiel	4. Quartal
Disney's Extrem Skate Adventure	Trendsport	3. Quartal
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	Dezember
Galleon: Island of Mystery	Action-Adventure	2003
Gotcha Force	Action	2003
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action-Adventure	Herbst 2003
Judge Dredd	Action	4. Quartal
Legends of Wrestling 3	Wrestling	4. Quartal
Mace Griffin: Bounty Hunter	Action-Adventure	3. Quartal
Mario Golf: Toadstool Tour	Sport	4. Quartal
Mario Party 5	Action	4. Quartal
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	4. Quartal
NBA Jam 2004	Sport	4. Quartal
Pitfall Harry	Action	3. Quartal
Spy Hunter 2	Rennspiel	4. Quartal
SSX 3	Trendsport	Herbst 2003
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Oktober
The Hobbit	Action-Adventure	3. Quartal
The Simpsons: Hit & Run	Rennspiel	4. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ego-Shooter	2003
XIII	Ego-Shooter	Dezember

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

STAR WARS ROUGE SQUADRON III



Wenn der Nachfolger auch nur annähernd so gut wird wie der Vorgänger, steht uns ein Hit ins Haus.

Hersteller:	Activision
Termin:	November
Genre:	Action

STARCRAFT GHOST

Spieleschmiede Blizzard tüftelt noch bis nächstes Jahr an diesem vielversprechenden Science-Fiction-Adventure.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	1. Quartal 2004
Genre:	Action-Adventure

SUPER BUST-A-MOVE ALL STARS

Ob der Nachfolger an den legendären Vorgänger anknüpfen kann, werden wir in Kürze sehen.

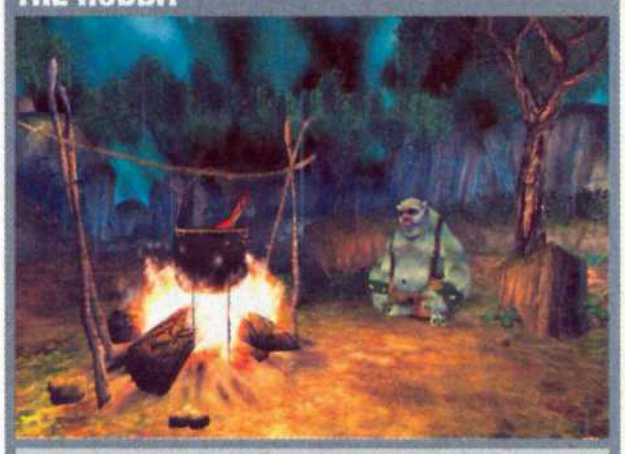
Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	4. September
Genre:	Action

TAK UND DIE MACHT DES JUJU

In der Rolle von Tak, einem Schamanenlehrling, macht ihr euch auf die Suche nach magischen Mondsteinen.

Hersteller:	THQ
Termin:	2004
Genre:	Jump & Run

THE HOBBIT



Uns würde wirklich äußerst brennend interessieren, was da gerade im Kochtopf brodelt …

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	3. Quartal
Genre:	Action-Adventure

VIEWTIFUL JOE

Endlich mal wieder ein Spiel, das sich grundlegend von anderen unterscheidet. Erfrischend innovativ!

Hersteller:	Capcom
Termin:	27. Oktober
Genre:	Action

XIII

Der Release hat sich ein wenig nach hinten verschoben, für den Weihnachts-Wunschzettel reicht's aber noch.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	Dezember
Genre:	Ego-Shooter

XGRA

Leider hat's mit einem Test in dieser Ausgabe nicht geklappt, XGRA erscheint jetzt erst im Oktober.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	Oktober
Genre:	Rennspiel

ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING

Ein Raketensilo, eine unglaubliche mächtige Waffe, zählt unter anderem zu den neuen Features.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Oktober
Genre:	Strategie

GAME BOY ADVANCE

IN DER ENTWICKLUNG

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

BLACKTHORNE

Vielleicht werden sich einige SNES-Spieler noch an dieses spannende Adventure erinnern.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	3. Quartal
Genre:	Action

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Nintendo verspricht einen riesigen Spielumfang und will euch in mehr als hundert Missionen eintauchen lassen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	24. Oktober
Genre:	Rollenspiel

GOLDEN SUN: DIE VERGESSENE EPOCHE

Hier müsst ihr beispielsweise herausfinden, mit welchen Fähigkeiten ihr diesen Gang freilegen könnt.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	19. September
Genre:	Rollenspiel

KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND

In einem der Minispielchen dürft ihr mit bis zu drei anderen Kirbys auf Strohhalmen um die Wette rutschen.

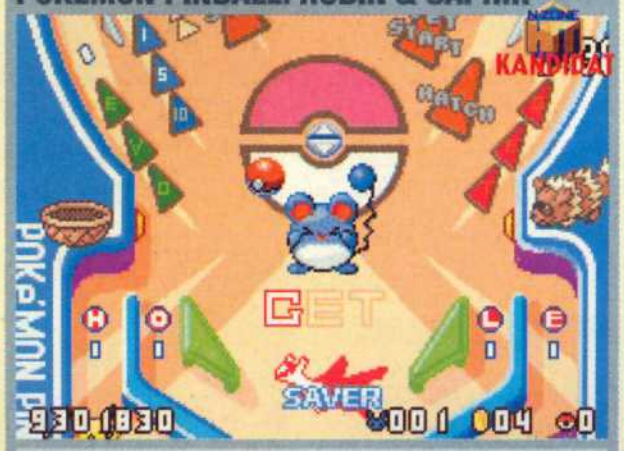
Hersteller:	Nintendo
Termin:	26. September
Genre:	Action

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Mit diesem Titel steht uns vielleicht wirklich ein ernst zu nehmender Konkurrent für V-Rally 3 ins Haus.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	30. Oktober
Genre:	Rennspiel

POKÉMON PINBALL: RUBIN & SAPHIR



In diversen Flipperpartien dürft ihr wieder mal die Jagd auf unzählige Knuffelmonster eröffnen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	November
Genre:	Action

GAME BOY ADVANCE

REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Metroid Fusion	Nintendo	90%
ADVENTURE		
Broken Sword: Baphomets Fluch	Ubi Soft	80%
ACTION-ADVENTURE		
The Legend of Zelda	Nintendo	90%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIELE		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Breath of Fire II	Nintendo	86%
EGO-SHOOTER		
Doom II (GBA)	Activision	87%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE

WAS KOMMT WANN?

JULI

Titel	Genre	Termin
Dragon Ball Z: Das Erbe von Goku 2	Action	10. Juli
MegaMan Battle Network 3	Action	4. Juli
Pokémon Rubin & Saphir	Rollenspiel	25. Juli

AUGUST

Titel	Genre	Termin
Disney's Magical Quest 2 Starring Mickey & Minnie	Jump & Run	August
Ice Nine	Action	August
Rock'n Roll Racing	Rennspiel	1. August

SEPTEMBER

Titel	Genre	Termin
Buffy: König Darkhuls Zorn	Action-Adventure	Sept.
Disney Extreme Skate Adventure	Trendsport	Sept.
Digimon Battle Spirits	Action	Sept.
Golden Sun: Die vergessene Epoche	Rollenspiel	19. Sept.
Kirby: Nightmare in Dreamland	Jump & Run	26. Sept.
LEGO Bionicle	Action-Adventure	Sept.
Mr. Nutz	Jump & Run	11. Sept.
The Simpsons: Road Rage	Rennspiel	Sept.

OKTOBER

Titel	Genre	Termin
Advance Wars 2: Black Hole Rising	Strategie	3. Okt.
Aladdin	Jump&Run	Okt.
Barbarian	Beat 'em Up	17. Okt.
Boktai: The Sun is in your Hand	Action-Adventure	Okt.
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action-Adventure	9. Okt.
Disney's Aladdin	Jump & Run	Okt.
Disney Party	Action	10. Okt.
Final Fantasy Tactics Advance	Rollenspiel	24. Okt.
Findet Nemo	Jump & Run	Okt.
Megaman Zero 2	Action	Okt.
Need for Speed: Porsche Unleashed	Rennspiel	30. Okt.
Robocop	Action	3. Okt.
Super Mario Advance 4	Jump & Run	Okt.

NOVEMBER

Titel	Genre	Termin
Harvest Moon: Friends of the Mineral Town	Simulation	20.November
Looney Tunes: Back in Action	Jump & Run	21.November
Mario & Luigi	Jump & Run	21.November
Onimusha Tactics	Action-Adventure	November
Pokémon Pinball	Action	November
Power Rangers Ninja Storm	Action	Mitte November
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	13.Nov.

2003

Titel	Genre	Termin
Aliens vs. PredaAction	2003	
Blackthorne	Action-Adventure	3. Quartal
Crash Nitro Kart	Rennspiel	4. Quartal
Fast & Furius	Rennspiel	4. Quartal
Pitfall Harry	Action	3. Quartal
Spyro: Attack of the Rhynocs	Jump & Run	4. Quartal
The Hobbit	Action-Adventure	3. Quartal
Top Gear Rally	Rennspiel	3. Quartal

CHART ATTACK

Schreibt eine SMS und gewinnt!

Wir verlosen in Kooperation mit Nintendo einen Game Boy Player inkl. *Pokémon Rubin* oder *Saphir* (siehe Abb.) sowie vier *Pokémon Rubin & Saphir*-Fanpakete für den Sommer (Tasche, T-Shirt, Mini-Radio, Cap, Schlüsselanhänger, Wasserball, Frisbee und Beach-Tennis-Set).

Und so könnt ihr gewinnen:
Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Lesercharts:** Sende uns eine SMS mit dem Text **„NZT Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZT 35", wenn *Zelda: The Wind Waker* euer absoluter Lieblingstitel ist). Für die **Most-Wanted-Charts:** Sende uns eine SMS mit dem Text **„NZW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZW 25" und wählt somit *Viewtiful Joe* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).

D: 81114 € 0,49/SMS
(Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone 0,12 €, Zusatzentgelt Magazin 0,37 €);
CH: 72444 sfr 0,70/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 661 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 612 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 22. August.

LESER-CHARTS

01 Aggressive Inline
02 Blood Omen 2
03 Burnout 2
04 Enter the Matrix
05 Eternal Darkness
06 Hitman 2: Silent Assassin
07 Ikaruga
08 James Bond 007: Nightfire
09 Luigi's Mansion
10 Mario Party 4
11 Medal of Honor: Frontline
12 Metroid Prime
13 Mortal Kombat: Deadly Alliance
14 Need for Speed: Hot Pursuit 2
15 Phantasy Star Online 1&2
16 Pikmin
17 Pokémon Rubin & Saphir (GBA)
18 Rayman 3
19 Resident Evil Zero
20 Smuggler's Run: Warzones
21 Sonic Mega Collection
22 Spider Man: The Movie
23 Star Fox Adventures
24 Star Wars Rogue Squadron II
25 Super Mario Sunshine
26 Super Monkey Ball 2
27 Super Smash Bros. Melee
28 TimeSplitters 2
29 Tom Clancy's Splinter Cell
30 Tony Hawk's Pro Skater 4
31 Wario World
32 Wave Race: Blue Storm
33 Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition (GBA)
34 Zelda: Ocarina of Time
35 Zelda: The Wind Waker

MOST WANTED

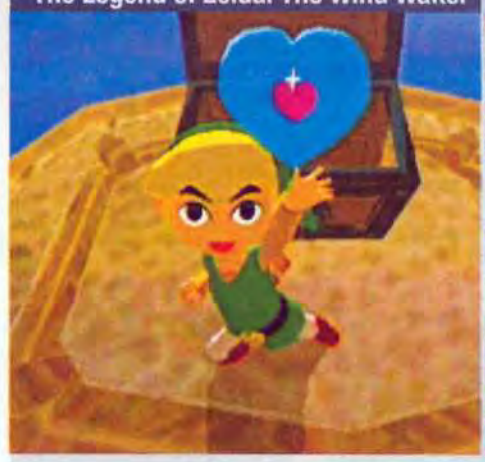
01 1080° Avalanche
02 Beyond Good & Evil
03 Final Fantasy: Crystal Chronicles
04 F-Zero GX
05 Geist
06 Golden Sun: Die vergessene Epoche (GBA)
07 James Bond 007: Alles oder Nichts
08 Killer 7
09 Mace Griffin Bounty Hunter
10 Mario Kart: Double Dash!!
11 Medal of Honor: Rising Sun
12 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
13 Need for Speed Underground
14 Pikmin 2
15 Prince of Persia: The Sands of Time
16 Resident Evil 4
17 Soul Calibur 2
18 Spider Man 2: The Movie
19 SSX 3
20 Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike
21 Starcraft Ghost
22 Super Bust-A-Move All Stars
23 Tony Hawk's Underground
24 True Crime: Streets of L.A.
25 Viewtiful Joe

Verkaufs-Charts

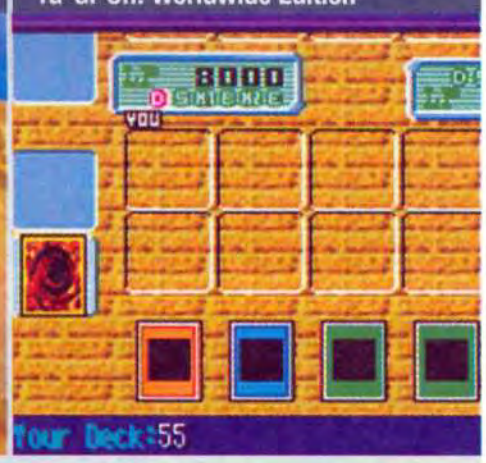
Quelle: SATURN

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	**The Legend of Zelda: The Wind Waker**	**GC**	**95%**	**3**
2.	4	**Wario World**	**GC**	**87%**	**2**
3.	8	**Super Smash Bros. Melee**	**GC**	**85%**	**12**
4.	NEU	Sonic Adventures DX: Director's Cut	GC	59%	1
5.	3	Enter the Matrix	GC	75%	3
6.	2	Tom Clancy's Splinter Cell	GC	90%	2
7.	NEU	Knockout Kings	GC	82%	1
8.	WE	Resident Evil Zero	GC	89%	4
9.	7	Skies of Arcadia Legends	GC	88%	2
10.	6	Burnout 2	GC	89%	3

PLATZ 1 (GC): The Legend of Zelda: The Wind Waker



PLATZ 1 (GBA): Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition



Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	**Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition**	**GBA**	**78%**	**3**
2.	NEU	**Donkey Kong Country**	**GBA**	**87%**	**1**
3.	2	**The Legend of Zelda**	**GBA**	**90%**	**3**
4.	WE	Super Mario Advance 2	GBA	92%	7
5.	NEU	Dragon Ball Z: Das Erbe von Goku II	GBA	73%	1

Leser-Charts

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	**The Legend of Zelda: The Wind Waker**	**GC**	**95%**	**3**
2.	NEU	**Wario World**	**GC**	**87%**	**1**
3.	4	**Metroid Prime**	**GC**	**94%**	**4**
4.	6	Mario Party 4	GC	74%	6
5.	2	Phantasy Star Online	GC	82%	4
6.	5	Resident Evil Zero	GC	89%	5
7.	NEU	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	GBA	78%	1
8.	3	Super Mario Sunshine	GC	91%	10
9.	8	Super Smash Bros. Melee	GC	85%	13
10.	7	Golden Sun	GBA	85%	14

PLATZ 1: Legend of Zelda: The Wind Waker

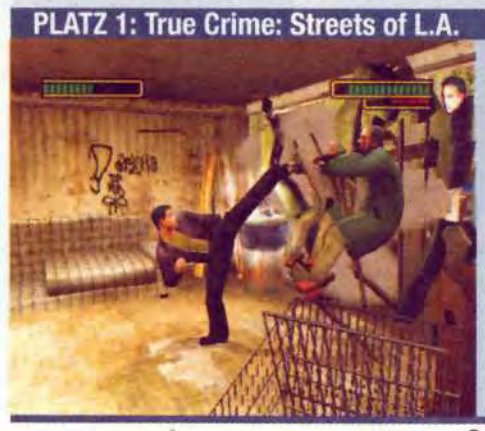
Seiner unsympathischen Eigenschaften zum Trotz schoss Wario gleich auf Platz 2 eurer Charts. Allerdings wird er es wohl kaum schaffen, den Beschwörer des Windes von seinem Thron zu vertreiben.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis und SMS-Auswertung

Most Wanted

Platz/Vormonat			System	Hersteller	Monat
1.	NEU	**True Crime: Streets of L.A.**	**GC**	**Activision**	**1**
2.	NEU	**Need for Speed Underground**	**GC**	**Electronic Arts**	**1**
3.	2	**Tony Hawk's Underground**	**GC**	**Activision**	**3**
4.	8	Final Fantasy: Crystal Chronicles	GC	Nintendo	9
5.	9	P.N.03	GC	Capcom	2
6.	6	Prince of Persia: The Sands of Time	GC	Ubi Soft	2
7.	5	Resident Evil 4	GC	Capcom	4
8.	NEU	Star Wars Rogue Squadron III	GC	Activision	1
9.	NEU	Golden Sun: Die vergessene Epoche	GBA	Nintendo	1
10.	NEU	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	GC	Konami	1

PLATZ 1: True Crime: Streets of L.A.



Gleich fünf Neueinsteiger haben wir dieses Mal zu verzeichnen. *True Crime: Streets of L.A.* hat sich, obwohl erst das erste Mal dabei, gleich an die Spitze eurer meistgewünschten Titel katapultiert. Gottlob dauert es nicht mehr lange, bis ihr die Steuerung über Nick Kang übernehmen dürft.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis und SMS-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Nach der Sichtung von *Viewtiful Joe* kann er es kaum erwarten, bis Fabian, Udo und Kerstin es wieder herausgeben wollen. Dumm nur, dass er da lange warten muss. Hihi!

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Viewtiful Joe
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Super Mario Advance 4
Nach Redaktionsschluss?
Wünscht er sich bei der anhaltenden Hitzewelle seine eigene, persönliche Antarktis.

FABIAN SLUGA
23, LEITENDER REDAKTEUR

Beäugte mit neidischen Blicken Udos Abgang in seinen wohlverdienten Urlaub. Aber irgendwann kann auch er so richtig faulenzen – so ungefähr in zehn Jahren.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
F-Zero GX
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Super Mario Advance 4
Nach Redaktionsschluss?
Kümmert er sich darum, sich so bald wie möglich ein neues Auto zu besorgen.

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

Reagiert auf Insektenstiche leider äußerst allergisch und kommt daher häufig extrem verbeult und von Juckreizen geplagt zur Arbeit – zum Schrecken ihrer Kollegen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Viewtiful Joe
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Super Mario Advance 4
Nach Redaktionsschluss?
Fragt sie sich, ob sie nach einer Hypersensibilisierung zum Elefantenmensch mutiert.

UDO CRNJAK
25. VOLONTÄR

Hat in seinem zweiwöchigen Urlaub ausgiebig die Seele baumeln lassen. Neben dem Wetter war auch *Metroid Prime* schuld daran, dass er kaum aus dem Haus kam.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
F-Zero GX
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Super Mario Advance 4
Nach Redaktionsschluss?
Ist er im Bodensee-Fieber und wartet sehnsüchtig darauf, wieder dorthin zu flüchten.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

Heinrichs Wohnsitz Vancouver bekam den Zuschlag für die Winter-Olympiade 2010. Hmm, braucht das deutsche Vierer-Bob-Team vielleicht noch einen Bremser?

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Mario Golf
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Super Puzzle Fighter II
Nach Redaktionsschluss?
Erlangt er Medaillen-Reife beim „Tennisball-für-den-Hund-in-den-Pazifik-schmeißen".

MATTHIAS SCHÖFFEL
38, DESIGNER

Freut sich schon auf seinen Urlaub, den er gemütlich mit Frau und Kind in den heimischen vier Wänden und mit einigen guten Jimmy-Hendrix-Platten verbringen wird.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
P.N.03
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Super Mario Advance 4
Nach Redaktionsschluss?
Sucht er nach einem netten Häuschen in der Umgebung. Bisher leider vergebens.

STEFANIE SÄMANN
24, JUNIOR DESIGNER

Legt sich eine Gurkenmaske auf, um die Augenringe zu pflegen, die ihr als Überbleibsel von der letzten *PLAYZONE*-Produktion geblieben sind.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Hitman 2: Silent Assassin
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Magical Quest 2
Nach Redaktionsschluss?
Gibt sie mit ihren neuen Walter-Röhrl-Sportschuhen mächtig Gas. Und am Steuer erst.

FABIAN HÜBNER
18, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

Hat einfach keine Zeit. Rund 60 ungesehene DVDs. Bisher nur sechs Stunden bei *Golden Sun* und der GC wartet auch schon sehnsüchtig, dass *Zelda* weitergespielt wird.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
F-Zero GX
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Golden Sun
Nach Redaktionsschluss?
Lässt er sich Ausreden einfallen, mit denen er sein Berufsschulzeugnis erklären will.

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Hat kaum noch Lust, bei der unbarmherzigen Hitze zu Hause zu zocken. Da geht er sich lieber im Bad abkühlen. Diese Art von Erfrischung sollte es auch auf der Arbeit geben.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Drei Engel für Charlie
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Boktai: The Sun is in your Hand
Nach Redaktionsschluss?
Stellt er sich nach der Hitzewelle gerne mal in den Regen. Sorry Yves, du bleibst so klein.

SPIEL DES MONATS

F-Zero GX

Der Begründer aller futuristischen Racer ist wieder da und zeigt, wer der Klassenprimus ist.

SEITE 58

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

Drei Engel für Charlie 48

P.N.03 44

IMPORT-TEST

F-Zero GX 58

Pokémon Channel 64

GAME BOY ADVANCE

Digimon Battle Spirits 52

Magical Quest 2 50

IMPORT-TEST

Boktai: The Sun is in your Hand 68

Super Mario Advance 4 69

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

RUHE VOR DEM STURM Der Raum sieht eigentlich harmlos aus (1), bis plötzlich zwei riesige Laser das Feuer eröffnen (2).

Vanessa kann gerade noch in Deckung gehen (3).

P.N.03

Steuert **eine der sexiesten Hauptdarstellerinnen** der vergangenen Jahre durch Shinji Mikamis Science-Fiction-Shooter.

FEUERGEFECHT Vanessa begutachtet die Gegner (1). Danach aktiviert sie einen Special Move (2). Die Gegner haben keine Chance (3).

Irgendwo im Weltall, auf einem fernen Planeten: Die freiberufliche Söldnerin Vanessa Z. Schneider übernimmt einen neuen Auftrag. Sie soll den Hauptcomputer des Planeten, der sämtliche Waffensysteme und Roboter des Planeten kontrolliert, ausschalten. Durch eine Fehlfunktion dreht der Computer am Rad und vernichtet nahezu sämtliches Leben in der Kolonie. Darunter auch Vanessas Eltern. Jetzt ist es an euch, als Vanessa die Kontrolle über den Planeten wiederzuerlangen. Ihr steuert sie aus der dritten Perspektive über den Bildschirm. Das Spielprinzip von *P.N.03* ist simpel: Ihr ballert euch von Raum zu Raum und knallt alles ab, was euch in die Quere kommt. Mit den L- oder R-Tasten weicht Vanessa nach links oder rechts aus, mit Y duckt sie sich. Und hier kommt eine der ganz großen Stärken des Spiels zum Tragen! Ihr müsst euch Vorsprünge, Wände und Gräben geschickt zunutze machen – andernfalls habt ihr keine Chance gegen die Roboterarmee. Die Feinde schießen dabei meist in Intervallen, so dass ihr in den Feuerpausen zurückschlagen könnt. Vanessa visiert dabei automatisch die Feinde an, mit einem Druck auf den X-Knopf schaltet ihr aber manuell zum nächsten Feind. Da Vanessas Kampfanzug direkt mit ihrer Wirbelsäule verbunden ist, kann sie Energiebündel aus ihren Armen feuern. Separate Waffen gibt es dagegen nicht. Dafür könnt ihr im Spielverlauf weitere Kampfanzüge freispielen. Jeder Anzug verfügt über unterschiedliche Stärken. Während der eine Anzug eine ausgezeichnete Panzerung bietet, ermöglicht euch der nächste die besseren Spezialattacken. Und jeder Anzug verfügt über besondere Combos. So könnt ihr beispielsweise mit dem Pegasus-Anzug zwei beeindruckende Riesenlaser abfeuern. Mit dem Thunderbird-Anzug schleudert ihr den Feinden dagegen eine mächtige Energie-Kugel entgegen. Darüber hinaus gibt es je nach Anzug spezielle Homing-Laser für mehrere Feinde oder einen Schutzschild. Ausgelöst werden die Spezialattacken mittels Digi-Kreuz. Aber Vorsicht: Jede Spezialattacke kostet euch Energie. Diese könnt ihr mit bestimmten Extras allerdings schnell wieder auffüllen. Praktischerweise könnt ihr von Zeit zu Zeit einen Shop besuchen. In diesen Shops kauft ihr nicht nur neue Kampfanzüge ein, sondern könnt euren bestehenden Anzug auch noch aufmotzen. So erhaltet ihr beispielsweise mehr Special-Energie oder eine bessere Panzerung. Wie viel ihr euch leisten könnt, hängt dabei allein von euren Leistungen ab. Denn für jeden abgeschossenen Feind erhaltet ihr Punkte. Wenn ihr es schafft, innerhalb einer bestimmten Zeit besonders viele Feinde auszuschalten, gibt es Bonuspunkte. Zusatzpunkte erhaltet ihr auch, wenn ihr einen Raum durchquert, ohne dabei Schaden zu nehmen.

STILFRAGE

P.N.03 ist mit Sicherheit einer der stylischsten Titel der letzten Jahre. Vanessa Z. Schneider ist so cool wie der Terminator und so sexy wie Liv Tyler. Sie wackelt lasziv mit

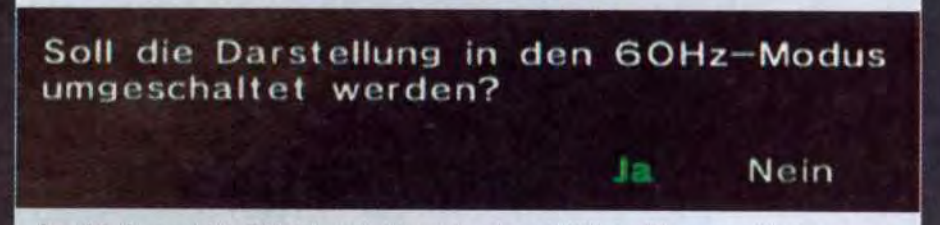
ICH SEH ROT Dieser Boss wird von einem Schutzschild bewacht.

DETAILVERLIEBT Der kräftige Laser wirbelt sogar Staub auf!

INFO PAL-ANPASSUNG

Operation gelungen!

Capcom hat sich nicht lumpen lassen und P.N.03 eine durch und durch gelungene PAL-Anpassung spendiert.



Am 29. August ist *P.N.03* auch hierzulande erhältlich. Die europäischen Zocker können sich nicht beschweren: Capcom hat das Spiel komplett eingedeutscht und dem Spiel einen 60-Hertz-Modus spendiert. Doch auch im 50-Hertz-Modus kommt der Titel ohne lästige PAL-Balken aus. Ein Geschwindigkeitsverlust ist kaum zu verzeichnen. Die PAL-Anpassung ist also sehr gut gelungen.

DECKUNG Wir sichten einen Gegner (1) und weichen schnell hinter die Wand aus (2). Wir schnellen wieder hervor und heizen dem Feind ein.

BLICKFANG Vanessa ist ein wahrer Hingucker (1). Sie aktiviert mit grazilen Bewegungen die Specials (2), bevor der Gegner spektakulär explodiert (3).

SHOPPINGTOUR Im Shop deckt ihr euch mit neuen Anzügen ein.

SPITZE Einige Videos sind auch ohne Sprachausgabe richtig klasse!

KRAWUMMM Die Explosionen sind einfach spektakulär.

dem Hintern und wippt im Takt der Musik mit dem Bein, bevor sie den Feind mit aufgesetzter Sonnenbrille ins Nirwana ballert. Umso enttäuschender ist es, dass das Spiel ein paar gravierende Mängel aufweist. Das Erste, was auffällt, ist die relativ hakelige Steuerung. So führt Vanessa nicht immer direkt die gewünschte Aktion durch. Auch die Tatsache, dass Vanessa nicht in Bewegung oder während eines Sprungs feuern kann, erfordert eine gewisse Eingewöhnungszeit. Das Leveldesign kann ebenfalls nur begrenzt überzeugen. So toll es auch ist, dass man immer Deckung suchen muss, so enttäuschend ist es, dass sich einige Level-Abschnitte immer wiederholen. Selbst die Endgegner tauchen mehrmals auf. Und so genial Vanessa Z. Schneider auch ist, so verschenkt ist ihr Potenzial. Denn eine coole Hauptdarstellerin kann nicht über die teilweise schwache Präsentation hinwegtäuschen. Bis auf eine Ausnahme gibt es keine Sprachausgabe in den Zwischensequenzen. Meist gibt es nur zwei Bilder und Textbot-

INTERVIEW MIT HIROYUKI KOBAYASHI

„Cool und sexy muss sie sein!"

Hiroyuki Kobayashi

Wir hatten die Gelegenheit, dem Producer von *P.N.03* einige Fragen zu stellen. Hiroyuki Kobayashi fungierte bereits als Producer bei *Resident Evil* (GameCube), *Devil May Cry* (PS2) und *Dino Crisis* (PSone).

N-ZONE: Wie entstand die Idee, ein Science-Fiction-Spiel zu kreieren?
Hiroyuki Kobayashi: Wir wollten ein Spiel erschaffen, dass die Spannung eines Old-School-Shooters besitzt, und es mit einer Reihe an frischen Ideen und einem einzigartigen Look aufpeppen. So entstand Vanessa und die Welt von *Product Number 03*.

N-ZONE: Gab es irgendwelche Bücher oder Filme, die euch inspiriert haben?
Hiroyuki Kobayashi: Nein. Wir zogen unsere Inspiration einzig und allein aus älteren Shootern. Was Vanessa angeht, wollten wir einen Charakter entwickeln, der sexy und cool zugleich ist. Aus diesem Grund verpassten wir Vanessa tanzähnliche Bewegungen.

N-ZONE: Vanessa Z. Schneider ist in der Tat cool und sexy. Gibt es Pläne, ein weiteres Spiel mit ihr zu entwickeln?
Hiroyuki Kobayashi: Da es sich bei *P.N.03* um ein brandneues Spiel handelt, hoffen wir einfach, dass es sich gut verkauft und ein Franchise entstehen kann. Die Einzigen, die das bewirken könnten, sind die Spieler.

N-ZONE: Seid ihr zufrieden mit *P.N.03* oder hättet ihr gerne noch etwas geändert?
Hiroyuki Kobayashi: Das Endresultat entspricht genau dem, was wir erreichen wollten.

N-ZONE: Der GameCube hat sich nicht wie erwartet verkauft. Wie

schaften. Wie es besser geht, zeigt Capcom selbst: mit den genialen Zwischensequenzen in *Resident Evil Zero*. Auch die Missionen sind nicht besonders abwechslungsreich. Es geht wirklich nur darum, alles über den Haufen zu ballern. Rettungsmissionen oder das Untersuchen von bestimmten Objekten, wie es mittlerweile zu jedem gutem Ego-Shooter gehört, gibt es nicht. Schade auch, dass Capcom dem Spiel keinen Mehrspielermodus spendiert hat. Denn eigentlich hätten sich das Spielprinzip und die Levels dafür angeboten.

KRACHENDER SOUND

Grafisch ist der Titel gut, ohne aber neue Standards zu setzen. Die Grafik ist meist flüssig und die Animationen der Hauptdarstellerin sowie der Roboter gut. Die Lichteffekte sind schön anzusehen, genauso wie die Darstellung der Spezialattacken. Optisch beeindruckend sind aber eher die Außenareale, die teils richtig gut aussehen. Einen Kritikpunkt gibt es aber doch: Die Levels sehen sich zu ähnlich. So hat Capcom sie zwar bewusst meist in schwarzen und weißen Tönen gehalten, um eine möglichst kalte Atmosphäre zu erzeugen, doch leider glaubt man häufiger, dass man den Level schon mal gesehen hat. Der Sound ist dagegen sehr gut. Die Musik reicht von Techno über Trance bis hin zu Rock und passt richtig gut zu den jeweiligen Levels. Die Soundeffekte knallen in Dolby Pro Logic II aus den Boxen, so dass jeder Heimkino-Fan die Nachbarn damit zur Verzweiflung bringen kann. Schade, dass Capcom die PAL-Version nicht noch mal nachgebessert hat, denn sonst wäre es ein sicherer Hit geworden. Nichtsdestotrotz ist *P.N.03* kein schlechtes Spiel. Wer einen unkomplizierten Science-Fiction-Shooter erwartet, der wird auch genau das bekommen.

FABIAN SLUGA

schätzt ihr die Situation ein?
Hiroyuki Kobayashi: Wir denken nicht, dass Nintendo irgendetwas falsch gemacht hat. Nintendo ist halt komplett anders als Microsoft oder Sony. Jede Plattform hat ihre Vorzüge und ihre Nachteile. Manchmal bietet Nintendo genau das, was wir suchen, ein anderes Mal wieder nicht. Für *P.N.03* gab uns Nintendo aber genau das, was wir wollten.

N-ZONE: Möchtet ihr unseren Lesern etwas mitteilen?
Hiroyuki Kobayashi: *P.N.03* ist ein sehr wichtiger Titel für uns, da wir etwas komplett Neues versucht haben. Gerade ältere Spieler könnten das Old-School-Gameplay, gepaart mit einer zeitgemäßen Grafik, zu schätzen wissen. Als Research&Development-Studio versuchen wir immer, etwas Innovatives zu erschaffen und große Risiken auf uns zu nehmen. Es ist immer der einfachere und zugleich sicherere Weg, auf bereits Bewährtes zu setzen. Wir wollten jedoch etwas Originelles schaffen und hoffen, dass ihr uns unterstützt, indem ihr das Spiel kauft. So können wir auch in Zukunft neue Spielideen umsetzen.

DETAIL-CHECK | P.N.03

Der beste Science-Fiction-Shooter?

Was zeichnet *P.N.03* aus? Was sind die größten Schwächen des Spiels? Wie schneidet *P.N.03* im Vergleich zu Metroid Prime ab?

P.N.03

GAMEPLAY ★★★½☆

Hauptdarstellerin:
Vanessa Z. Schneider, erster Videospielauftritt in *P.N.03* (2003), die coolste Frau seit Lara Croft.

Leveldesign:
Sehr linear, gute Ansätze, leider einige Wiederholungen!

Umfang:
Viel zu kurz, nach einem Durchzockten Wochenende ist der Spaß schon vorbei.

Schwierigkeitsgrad:
Drei, selbst der härteste ist keine unüberwindbare Herausforderung.

Waffen:
Nicht vorhanden! Dafür kann Vanessa Special Moves aktivieren.

Steuerung:
Sehr gut belegt, leider etwas hackelig.

TECHNIK ★★★½☆

Grafik:
Gut, aber nicht überragend! Schwache Texturen, aber eigener Stil.

Sound:
Krachender Dolby-Pro-Logic-II-Sound mit guter Musik! Top!

Ladezeiten:
Vor jedem Level wenige Sekunden, nicht der Rede wert.

Künstliche Intelligenz:
Die Roboter gehen nach einem festen Schema vor, kaum Intelligenz.

60-Hz-Modus: Ja!

Präsentation:
Kaum Sprachausgabe in den zu selten vorkommenden Zwischensequenzen.

Multiplayer-Modus: Nicht vorhanden!

GBA-Verlinkung:
Capcom spendierte dem Spiel keine Linkmöglichkeit mit dem GBA!

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

METROID PRIME

GAMEPLAY ★★★★★

Hauptdarstellerin:
Samus Aran, erster Videospielauftritt in *Metroid* (NES, 1985), nicht ganz so cool wie Vanessa.

Leveldesign:
Eine gigantische Welt zum Erkunden! Ein Lehrstück für die Entwickler.

Umfang:
Gigantisch! Unter 20 Spielstunden geht kaum was! Viele Geheimnisse!

Schwierigkeitsgrad:
Zwei, aber schon der normale ist aufgrund des immensen Umfangs kein Kinderspiel!

Waffen:
Samus verfügt über vier verschiedene Blaster und diverse andere Waffen.

Steuerung:
Gewöhnungsbedürftig, aber dann top!

TECHNIK ★★★★½

Grafik:
Bis auf die Wassereffekte eine Wonne! Eines der hübschesten Spiele überhaupt!

Sound:
Eine der Referenzen von Dolby für Pro-Logic II-Sound. Muss man mehr sagen?

Ladezeiten:
Dank cleverem Datenstreaming bemerkt man keine Ladezeiten.

Künstliche Intelligenz:
Zwar nicht immer fest vorgeschrieben, aber auch keine wirkliche Intelligenz erkennbar.

60-Hz-Modus: Ja!

Präsentation:
Einige Zwischensequenzen, ebenfalls kaum Sprachausgabe und viel zu selten.

Multiplayer-Modus: Nicht vorhanden!

GBA-Verlinkung:
Es ist ein zusätzlicher Anzug sowie das Ur-*Metroid* (NES) erspielbar.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT | **GUT**

Fabian Sluga
mag weibliche Terminatoren.

Bei *P.N.03* hat Capcom einige Chancen vergeben. So ist das Spiel zwar wirklich nicht schlecht geworden, wer eine so geniale Hauptdarstellerin hat, hätte aber mehr daraus machen müssen. Mir hat *P.N.03* trotzdem eine Menge Spaß gemacht. Zwar habe ich immer auf die große Überraschung gewartet (die leider nicht kam), das simple Spielprinzip und die Non-Stop-Action haben mich aber bei Laune gehalten. Wer aber nur mal seine Aggressionen abbauen möchte, ist bei diesem Titel genau richtig.

TEST

P.N.03

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Speichern:	5 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.capcom-europe.com**

Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Ab 12 Jahren**
Termin: **29. August**	Preis: **Ca. € 60,-**

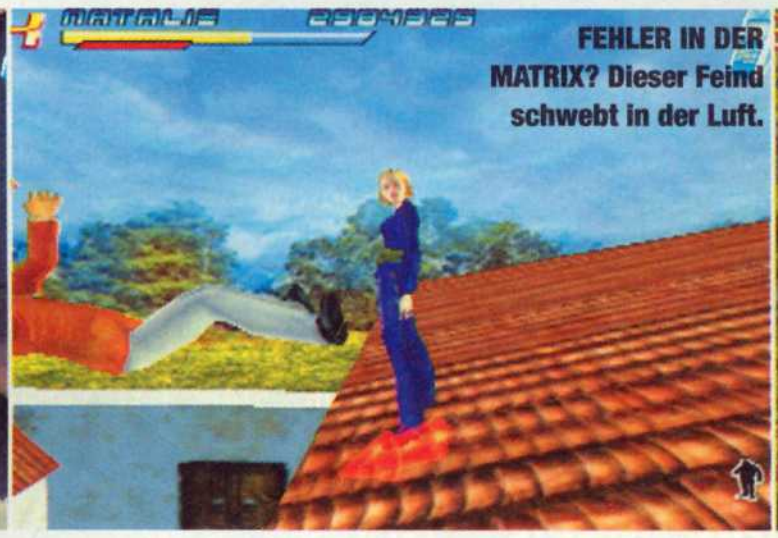
- ⊕ **Geniale Hauptdarstellerin**
- ⊕ **Cooler Sound**
- ⊖ **Zu wenig Abwechslung**
- ⊖ **Zu kurz**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	85%	–%	**79%**

„Guter Science-Fiction-Shooter mit viel Action, aber auch ein paar unnötigen Längen!"

STARS AND STRIPES Die Engel zeigen viel Haut.


FEHLER IN DER MATRIX? Dieser Feind schwebt in der Luft.

KEIN PROBLEM Bewaffnete Gegner erledigt ihr genauso leicht wie unbewaffnete.

Drei Engel für Charlie: Volle Power

Die Geschöpfe des Himmels lassen die Flügel hängen.

INFO REAL UND VIRTUELL

Traumhaftes Power-Trio

Der Kinofilm wartet mit drei umwerfend aussehenden Stars auf. Drew, Cameron und Lucy würde wohl kaum ein Mann von der Bettkante schubsen.

Ob wirklich eine gewisse Ähnlichkeit feststellbar ist, könnt ihr anhand der Bilder selbst beurteilen. Nachfolgend haben wir die Filmschönheiten sowie die „Stars" aus dem Videospiel abgebildet. Eine gewisse Ähnlichkeit ist immerhin nicht ganz von der Hand zu weisen.

Bereits seit über sage und schreibe 30 Jahren geistern die drei sexy Mädels durch die Fernsehwelt. Am 10. Juli startete nun europaweit ihr zweiter Kinofilm – und zwar mit absoluter Starbesetzung. Für die Rollen von Charlies Handlangern konnte man abermals Cameron Diaz, Lucy Liu und Drew Barrymore gewinnen. Entwicklerschmiede Neko Entertainment bringt nun das Spiel zum Film auf den Markt und lässt den Spieler wahlweise in die Haut von Natalie, Dylan und Alex schlüpfen. Bereits das Intro versetzte uns dabei in Staunen. Hier macht ihr euch nämlich auf die Suche nach Profi-Dieben. Alles noch schön und gut – allerdings war ihr letzter Coup der Diebstahl der New Yorker Freiheitsstatue! Na ja, etliche andere Spiele haben ja ebenfalls eine ziemlich hanebüchene Story. Wir ließen uns dadurch nicht beirren, stürzten uns erwartungsvoll auf die erste Mission und wurden abermals verblüfft. Sobald man sich nämlich für

SELTSAM Eine Explosion aus unerklärlichen Gründen.

einen der drei Charaktere entschieden hat, findet man sich als einer der drei Engel am Strand wieder (im Bikini versteht sich!) und darf sofort hordenweise auf einen einstürmende Strandboys und -girls verkloppen. Lediglich eine karge Hand voll Combos können dabei zum Besten gegeben werden. Die Kicks und Punches sind dabei ja noch ganz ordentlich, führt man dagegen einen Kick in der Luft aus, sieht das mehr als lächerlich aus. Die sexy Ladys strampeln nämlich während des Sprungs wie ein Ertrinkender mit den Beinen. Die Konfrontation mit Gegnern gestaltet sich ebenfalls mehr als merkwürdig. So muss man beispielsweise vom Bauarbeiter über Zimmermädchen bis hin zu Sumoringern ähnlichen Charakteren alles vermöbeln, was zwei Beine hat.

SPÄRLICHE WAFFEN

Viel mehr ist bei diesem Spiel auch nicht geboten. Immerhin können herumliegende Gegenstände, z. B. Messer, Eisenstäbe oder Schaufeln, als Waffe verwendet werden. Ein Highscore-System, das eure Attacken bewertet, existiert ebenfalls. Dummerweise funktioniert es aber eher nach dem Zufallsprinzip und zählt die Punkte nach Abschluss einer Mission nicht einmal korrekt zusammen. Die Missionen sind übrigens in verschiedene Abschnitte unterteilt und müssen mit den drei Engeln abwechselnd beendet werden. Welchen Charakter man steuert, ist dabei vollkommen irrelevant, da sich die drei Schnecken lediglich im Aussehen unterscheiden.

LINEARES GAMEPLAY

In Anbetracht des (nicht vorhandenen) Bewegungsfreiraums schmerzt Letzteres aber herzlich wenig. Wer hofft, in den sechs Missionen seinem Forschungsdrang freien Lauf lassen zu dürfen, wird durch das absolut linear verlaufende Gameplay jäh ausgebremst. Selbst über den jeweiligen Auftrag muss man nicht zwangsläufig informiert sein, da der Bereich, in dem man sich bewegen kann, durch unsichtbare Barrieren stark eingegrenzt ist und man somit das Missionsziel von ganz alleine erreicht. Auch massenweise auf einen einstürzende Gegner können einen aufgrund ihrer äußerst dümmlichen KI kaum lange davon abhalten. Selbst die Kamera-Einstellung kann nicht verändert werden, was heutzutage absolut nicht mehr zeitgemäß ist. Grafisch macht das Spiel aufgrund des kargen Leveldesigns, häufiger Clipping-Fehler und einer instabilen Framerate ebenfalls einen schlechten Eindruck. Die mangelhafte soundtechnische Untermalung rundet das miserable Gesamtbild so gesehen „harmonisch" ab. Als klitzekleines Trostpflaster können immerhin acht Videosequenzen sowie sechs Fotoalben mit Originalshots aus dem Film freigeschaltet werden.

KERSTIN SPRINGER

DETAIL-CHECK | **DREI ENGEL FÜR CHARLIE**

Miserables Ergebnis

Im Vergleich zum Videospiel ist der Kinofilm noch spitze. Und das will wirklich was heißen!

DIE STORY

Kaum fassbares Intro, in dem die Freiheitsstatue gestohlen wurde. Haben wir beim Zocken etwa den Auftritt von David Copperfield verpasst?

DAS GAMEPLAY

Unheimlich öde! Es stellt sich sehr schnell Langeweile ein. Die Hoffnung auf etwas Abwechslung wird nach kurzer Zeit erbarmungslos im Keim erstickt.

DIE ANIMATIONEN

Einfach absolut peinlich! Steif, total unrealistisch und die Kicks während eines Sprungs sind einfach nur lächerlich.

DAS LEVELDESIGN

Von einem aufwendigen Leveldesign kann hier absolut nicht die Rede sein! Die Umgebungen sind äußerst karg gestaltet.

DIE COMBOS

Leider ein bisschen rar gesät. Nur eine Hand voll davon finden wir ziemlich enttäuschend. Zudem wurden sie auch noch äußerst schlecht in Szene gesetzt.

DIE TECHNISCHEN SCHWÄCHEN

Derbe Clippingfehler, billige Effekte, schwache Texturen und die ruckelnde Grafik machen keinen positiven Eindruck. Schade, die Engel hätten mehr verdient!

MEIN FAZIT | **SCHWACH**

Kerstin Springer
kann's nicht fassen!

Eigentlich sind wir ja absolut miserable Filmumsetzungen gewohnt. Allerdings hat mich selten ein Spiel so dermaßen schnell gelangweilt. Über die schwache Technik hätte man ja noch hinwegsehen können, aber weniger als eine Hand voll Combos enttäuschen wirklich ungemein. Die einzige Abwechslung, die hier geboten ist, sind die verschiedenen Outfits der drei Mädels, die nach jeder Mission wechseln. Ansonsten wird man einfach nur von Langeweile geplagt und man fragt sich ständig, ob das tatsächlich alles sein soll. Meiner Meinung nach sollte man von diesem Spiel auf jeden Fall die Finger lassen! Nicht einmal für Fans ist dieses Spiel einen Blick wert.

TEST
DREI ENGEL FÜR CHARLIE

Genre:	Action
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Neko Entertainment
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.ubisoft.de**

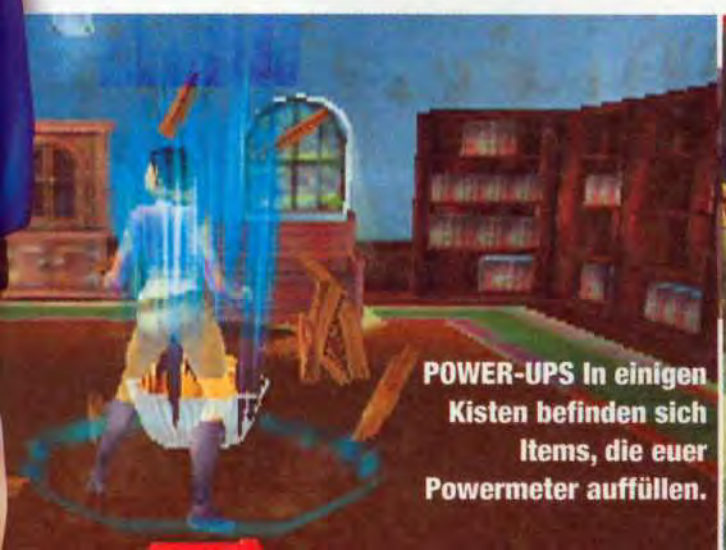
Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 30,-**

- ⊖ Hanebüchene Story
- ⊖ Ödes Gameplay
- ⊖ Schwache Technik
- ⊖ Günstiger Preis

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
52%	49%	– %	**39%**

„Das öde Gameplay und die technischen Schwächen machen dieses Spiel zum **absoluten Flop.**"



POWER-UPS In einigen Kisten befinden sich Items, die euer Powermeter auffüllen.

DREI AUF EINEN STREICH Bei der Übermacht an Gegnern nicht ganz ungeschickt.

MODENSCHAU In jeder Mission warten die Mädels mit einem anderen Outfit auf.

Disney's Magical Quest 2

Starring Mickey & Minnie

Wirklich gute Spiele mit zufriedenstellendem Umfang gibt es leider zu selten.

Mickey und Minnie Mouse' zweites Hosentaschenabenteuer ist genau wie der originale Side-Scrolling-Hit aus SNES-Zeiten in 2D gehalten. Von links nach rechts steuert ihr wahlweise Mickey oder Minnie durch kunterbunte Wälder, aber auch finstere Dungeons. Dabei müssen die beiden wieder mal versuchen, Kater Karlo und Baron Pete mit Gefolge davon abzuhalten, Chaos in ihr idyllisches Mäuseleben zu bringen. Genau wie im Vorgänger erhaltet ihr im Laufe des Spiels drei Verkleidungen, die euch bei eurem Streifzug durch sechs Levels behilflich sein werden. Waren es im ersten Teil noch eine Zauberer-, eine

PRAKTISCH Die Verkleidungen können jederzeit nach Belieben gewechselt werden.

RANGER-MONTUR Ausstaffiert mit einem Greifhaken könnt ihr Seile hinunterrutschen.

DIE MÄUSCHEN ... lassen sich durch diese grimmigen Skelette ihren Ausritt nicht verderben.

ABSTURZGEFAHR An einigen Stellen benötigt man ein wenig Zielwasser.

Feuerwehrmann- und eine Bergsteiger-Ausrüstung, erhaltet ihr nun eine Straßenkehrer-, eine Ranger- und eine Cowboy-Montur. Als Reinemachemaus könnt ihr Gegner mit eurem Staubsauber einsaugen, im Ranger-Kostüm dürft ihr euch mit einem Enterhaken durch die Levels schwingen und als Cowboy trabt ihr auf einem hölzernen Steckenpferd durch die Prärie. Betätigt ihr die linke und die rechte Schultertaste gleichzeitig, könnt ihr die Kostüme – je nach Bedarf – austauschen. Den Kleiderwechsel haben die Entwickler dabei wirklich witzig in Szene gesetzt. Wollt ihr nämlich die Montur tauschen, dann zaubern eure Mäuschen eine Umkleidekabine aus der Tasche und schlüpfen ungesehen in eine andere Verkleidung. Auch Mäuse sind eben sehr genant!

ZWEI MÄUSE, EIN ABENTEUER

Im Vorgänger konnten im Multiplayer-Modus bislang nur ein paar eher belanglose Minigames gezockt werden. Verlinkt ihr nun aber den zweiten Teil mit einem weiteren GBA und dem zugehörigen Modul, so könnt ihr ab sofort das komplette Abenteuer gemeinsam mit einem Freund (bzw. einer Freundin) durchzocken. Mini-Spielchen sind diesmal nicht enthalten, was durch die gelungene Multiplayer-Option allerdings sehr leicht zu verschmerzen ist. Spielerisch ist der Titel auf jeden Fall durchaus solide, kann aber keinesfalls an die genialen und vor allem enorm umfangreichen Abenteuer von Mario und Konsorten heranreichen. Die knallbunte, flüssige Grafik bewegt sich auf einem hohen Niveau und wird durch goldige Animationen ergänzt. Auch das tolle Parallaxscrolling mit den aufwendigen Hintergründen kann gefallen. Lediglich dem Sound hätte eine etwas klangvollere Präsentation nicht geschadet. Zu bemängeln ist, dass die Spieldauer – genau wie im Vorgänger – mit insgesamt lediglich sechs Levels definitiv viel zu kurz geraten ist. Außerdem ist es auch nicht wie bei einem Mario-Titel, dass es viele Geheimnisse zu entdecken gibt. Disney-Fans sowie Jump&Run-Fanatiker können trotz des leider etwas kurzen Vergnügens dennoch beherzt zugreifen.

KERSTIN SPRINGER

DETAIL-CHECK MAGICAL QUEST 2

Goldiges Jump & Run für jedermann

Wer sich bereits für den Vorgänger begeistern konnte, wird mit der Fortsetzung mindestens genauso glücklich. Dieses Spiel ist zwar recht kurz, aber dafür echt goldig!

DER DISNEY-BONUS

Der Zirkus ist in der Stadt. Allerdings hat Pete mal wieder alles ruiniert und es herrscht Chaos. Als Mäuse-Hero müsst ihr wieder Ordnung herstellen und Pete in die Schranken weisen.

MICKEY UND MINNIE

Nintendo hat Mario und Luigi, Capcom hat Mickey und Minnie. Unterschiede zwischen den beiden gibt es nicht, nett ist es aber.

DIE VERKLEIDUNGEN

Die Verkleidungen heben den Titel von gewöhnlichen Jump & Runs ab. Werdet ein Cowboy, ein Ranger oder auch mal ein Strassenkehrer - je nach Level.

DER ZWEISPIELER-MODUS

Neben anderen Verkleidungen ist diesmal sogar eine Linkmöglichkeit vorhanden, durch die ihr das Abenteuer gemeinsam mit einem Kumpel bestreiten dürft. Die einzige Vorraussetzung ist ein zweites Modul!

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer
hat's zu schnell durchgespielt.

Auch der erste Teil konnte mit seinen drei witzigen, wie auch nützlichen Verkleidungen überzeugen. Dass man in der Fortsetzung das ganze Abenteuer zu zweit (gleichzeitig!) starten kann, ist wirklich super. Absolut zu bemängeln ist dafür aber, wie bereits erwähnt, die Spieldauer. Geübte Jump&Run'ler haben sich viel zu schnell durch die lediglich sechs existierenden Levels gekämpft. Entsprechend günstig verteilte Rücksetzpunkte vereinfachen dies leider noch zusätzlich. Ein bisschen zu viel Geld für einen zu kurzen Spielspaß.

TEST
MAGICAL QUEST 2

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.capcom.com**

Spieler **1-2 (2 Module)**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **29. August**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ **Drollige Disney-Charaktere**
- ⊕ **Spaßiges Multiplayer-Game**
- ⊕ **Buntes Leveldesign**
- ⊖ **Zu kurze Spieldauer**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
85%	75%	**79%**	75%

„Knuffiges Jump & Run für bis zu zwei Spieler, das leider **ein wenig zu kurz** geraten ist"

JUMP & RUN Wer mit Begeisterung durch die Gegend hopst, liegt mit diesem Spiel goldrichtig.

STARKES DUO Einer saugt, der andere ballert. Mickey und Minnie ergänzen sich hervorragend.

ENERGISCHE PUTZE Für jeden eingesaugten Gegner erhaltet ihr eine Münze.

TERRIERMON Seine rotierenden Lauscher solltet ihr nicht unterschätzen.

NA JA! Grafisch ist das Spiel nicht gerade eine Offenbarung.

Digimon: Battle Spirit

Ring frei für die digitalen **Mini-Monster!**

Entwicklerschmiede Bandai schickt mit *Digimon: Battle Spirit* das allererste Mal ein Spiel für den GBA ins Rennen! Genau genommen ist dieses Spiel lediglich eine 1:1-Portierung der (nur in Japan erschienen) WonderSwan-Version. Allerdings sollte man vorab gleich erwähnen, dass der GBA doch um einiges leistungsfähiger ist als sein Artverwandter. Somit ist die Grafik zwar ganz ordentlich, kann aber niemanden mehr begeistern.

DAS GAMEPLAY

Das Spielprinzip ist simpel und daher schnell erklärt: Ihr habt die Wahl zwischen acht verschiedenen, pokémonähnlichen Mini-Monstern, die jeweils eine spezifische Attacke beherrschen. Ins Rennen schicken könnt ihr beispielsweise einen putzig aussehenden Terriermon, der Gegnern seine megalangen Lauscher um die Ohren klatscht, oder den grimmig aussehenden Agumon, der mit seinem riesigen, messerscharfen Gebiss wie die Miniaturausgabe eines T-Rex wirkt. Entweder versucht ihr euch alleine gegen einen CPU-gesteuerten Gegner oder ihr verlinkt euren GBA und lasst eure Spielfigur gegen die eines Freundes antreten. Die attackierten Gegner verlieren bei Treffern farbige Kugeln, die es so schnell wie möglich einzusammeln gilt, um dadurch zu punkten. Mit diversen aufsammelbaren Power-ups kann Kontrahenten noch mehr Schaden zugefügt werden. Eine Uhr führt beispielsweise zu kurzzeitigem Erstarren, ein entgegengeschleuderter Felsbrocken hat einen wahren Kugelregen zur Folge, ein treffsicherer Schuss mit einem steinernen Rad wiederum lässt den Gegner benommen durch die Gegend torkeln. Einziges Ziel ist es, innerhalb von zwei Minuten gegnerischen Attacken auszuweichen und selbst so viele Kügelchen wie möglich zu ergattern. Die zu durchlaufenden Stages sind zwar abwechslungsreich, allerdings ist das Spiel im Alleingang viel zu schnell durchgezockt. Das Highscore-System motiviert zwar für eine kurze Weile, aber richtig Spaß kommt erst zu zweit auf. Der Sound enttäuscht ebenfalls. Eigentlich erinnern die Klänge eher an NES-, genau genommen sogar noch mehr an Atari-Zeiten. Damals war dieses Gedudel vielleicht noch angesagt, heutzutage reißt es aber niemanden mehr vom Hocker. Kurz und knapp: Der Titel ist zwar solide, mehr allerdings sicherlich nicht!

KERSTIN SPRINGER

GEGNER BRUTZELN Einige Items verwandeln die Mini-Monster in unschlagbare Kampfmaschinen.

MEIN FAZIT **OK**

Kerstin Springer
schickt Agumon in den Kampf.

Dummerweise hat man den Singleplayer-Modus selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad ruck, zuck durchgespielt. Immerhin können auch eine Hand voll neuer Spielfiguren freigeschaltet werden. Im Alleingang kann dieses Spiel aber nicht allzu lange begeistern. Um mit einem Freund gemeinsam eine kurze Runde zwischendurch zu zocken, ist es dennoch hervorragend geeignet. Allerdings benötigt man dafür – wie meistens – zwei Module. Wer auf Digimon und Multiplayer-Action steht, dürfte bei dieser Mischung aus Jump & Run und Beat 'em Up trotzdem auf seine Kosten kommen.

TEST

DIGIMON: BATTLE SPIRIT

Genre:	Action
Hersteller:	Bandai
Entwickler:	Dimps
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.atari.de**

Spieler **1-2 (2 Module)**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **21. August**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ Witzige Spielfiguren
- ⊕ Linkmöglichkeit
- ⊖ Geringer Spielumfang
- ⊖ Nerviger Sound

MULTIPLAYER

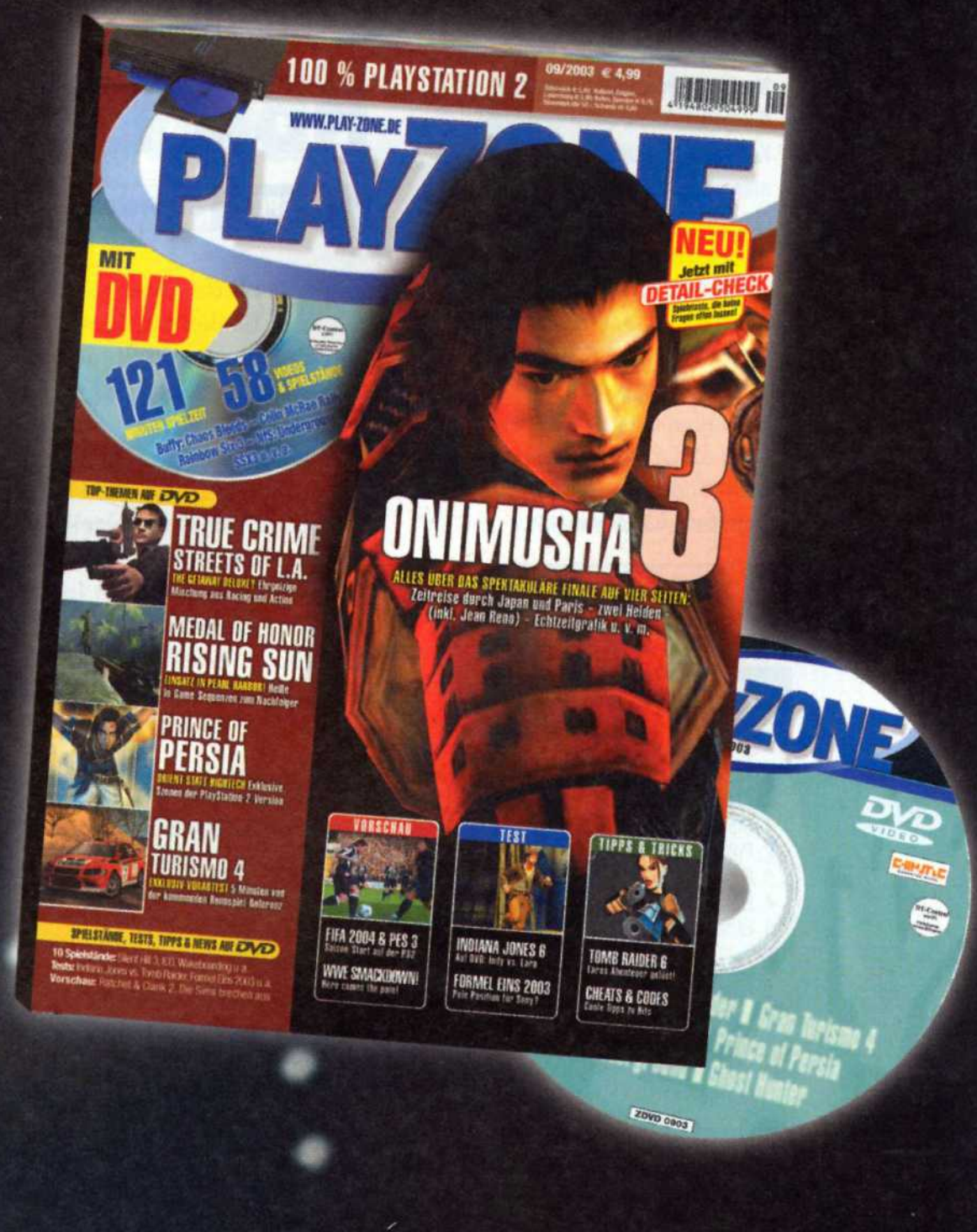
GRAFIK	SOUND		EINZEL
68%	47%	**69%**	62%

„Mischung aus Jump & Run und Beat 'em Up, die **zu zweit** mehr Spaß mächt."

visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD:
Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks,
Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD-
und Kino-Film-Neuheiten und und und.

PLAYZONE, das PlayStation-Magazin mit DVD!



IMPORT NEWS

Warren Harrod berichtet.

Stop für NES und SNES!

Zwölf Jahre sind seit Erscheinen des SNES vergangen. Bereits 20 Jahre hat das NES auf dem Buckel. Mit der fortschreitenden Chiptechnologie und neuen Produktionsverfahren wurde es für Nintendo immer schwieriger, die nötigen Teile für die Herstellung dieser zwei Konsolen zu beschaffen. Folge ist, dass Nintendo angekündigt hat, die Produktion ab Ende September zu stoppen. Nach dieser Ankündigung sind die Verkäufe der NES- und SNES-Konsolen fast um das Dreifache angestiegen. Dafür gibt es zwei Gründe. Zum einen genießen es ältere Gamer, in nostalgischen Gefühlen zu schwelgen. Zum anderen wissen die Konsumenten die Qualität der Maschinen und den guten Service von Nintendo zu schätzen. Vielleicht ist sogar der GameCube in zehn oder 20 Jahren ein begehrtes Sammlerstück. Wer weiß?!

INFO VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE
1. Sonic Adventure DX: Director's Cut
2. Pokémon Box
3. Fire Emblem
4. Naruto
5. Enter the Matrix

GAME BOY ADVANCE
1. Mother 1+2
2. Pokémon Monster Advance
3. Tottoko Hamtarou 4
4. Made in Wario
5. Naruto

HÖCHST BEWEGEND Das neue Motion-Capturing-System sorgt für größere Animationsvielfalt.

CHINESISCHE MAUER Wenn Houston-Star Yao blockt, hat selbst Shaq Probleme. Kaum zu glauben, aber wahr!

NBA Live 2004

SPORT Die Freiheit nehm' ich mir.

Letztes Jahr wagte die Basketball-Simulation von EA Sports ein Steuerungs-Experiment mit der „Freestyle Control". Die Trick- und Dribbel-Meisterung per C-Stick kam gut an, wenngleich die Offensive dadurch stark bevorteilt wurde. Eine feingetunte Version des Kontrollschemas kehrt in *NBA Live 2004* zurück. Überarbeitete künstliche Intelligenz soll für ein besseres Verständnis der Mitspieler-Aktivitäten sorgen. Das Ziel der Entwickler: Die Spielbalance zwischen Defensive und Offensive verbessern, ohne den Fun-Faktor zu gefährden. Auch grafisch erwarten uns in der neuen Saison neue Finessen. Beim Motion Capturing für die Animationen geht man für *NBA Live 2004* einen neuen Weg. Statt die Bewegungsabläufe einzelner Spieler festzuhalten, werden zehn Mann gleichzeitig im Studio aufgezeichnet. Das Resultat: Körperhaltungen und Animationen, die mehr der jeweiligen Position eines Spielers und der Situation im Match entsprechen. Detaillierter denn je werden die NBA-Stadien dargestellt und für Langzeitmotivation bürgt der nochmals komplexere Dynasty-Modus. Nachdem Sega den Hauptkonkurrenten *NBA 2K4* nicht für den GameCube umsetzen will, sollte *NBA Live 2004* ganz oben auf dem Spielplan aller Basketball-Fans stehen. **(hl)**

Hersteller: EA Sports
Internet: www.nbalive2004.com
Termin: Oktober (USA)

NEWSTICKER

+++ FROHE WEIHNACHTEN Nintendo of America veröffentlichte US-Termine für einige der wichtigsten Weihnachtsgeschäft-Spiele. Am 17. November geht *Mario Kart: Double Dash* für den GameCube an den Start. *Final Fantasy: Crystal Chronicles* erscheint erst am 9. Februar 2004 in Nordamerika. Highlights für Game-Boy-Advance-Spieler sind *Super Mario Bros. 3* (21. Oktober), *Mario & Luigi* (17. November) und *Sword of Mana* (1. Dezember). **+++ SYMPHONIE SPECIAL** Namco hat eine spezielle, limitierte Edition von *Tales of Symphonia* (*Tales of Symphonia Enjoy Plus Pack*) angekündigt. Das Paket wird aus einem GameCube (Symphonic Green Edition), einem Contoller (Symphonic Green), einem Game Boy Player (Symphonic Green), einer Memory Card (Symphonic Green), zwei speziellen Einsatz-Scheiben für den Deckel des GC und natürlich dem Spiel bestehen. Kostenpunkt liegt bei 28.000 Yen. **+++ LIMITED, DIE ZWEITE** Square Enix wird am 29. August eine *Sword of Mana*-

SHOPPING-LAUNE Die Stimmung ist sichtlich im grünen Bereich. Sorgt dafür, dass das auch so bleibt!

MINI GAME Rasenmähenderweise Geld verdienen mit Onkels Traktor. Das weckt Erinnerungen an die Kindheit.

Die Sims brechen aus

SIMULATION Erste Bilder der eigenwilligen GBA-Version.

Nachdem wir bereits letzten Monat über das *Sims*-Debüt auf dem Game Boy Advance berichteten, rückt Electronic Arts nun neue Bilder heraus. Auch auf dem GBA stillt ihr acht Gründbedürfnisse eurer Spielfigur: hungrige Sims müssen essen, vollen Blasen winkt auf Toiletten Erleichterung, und so weiter. Ansonsten gibt es einige gravierende Unterschiede zur GameCube-Fassung. Auf dem GBA kontrolliert ihr nur einen Charakter statt eines ganzen Haushalts. In acht actionorientierten Mini Games wie Rasenmähen oder Pizzabacken gewinnt man Geld, um sich neue Einrichtungsgegenstände zu kaufen. Später leistet ihr euch eine bessere Bleibe und schaltet immer mehr Gebäude in der Spielwelt und einen Bonus-Level auf dem GBA frei. In Dialog-Menüs wird mit anderen Figuren Klartext geredet. **(hl)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.thesimsconsole.com
Termin: Dezember (USA)

KARTE ZIEHEN **Die neueste Episode setzt voll auf den neuen Trend der Karten-RPGs.**
TREFFPUNKT **An die etwas geänderte Aufmachung gewöhnen sich Fans der Serie sehr schnell.**

Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution

ROLLENSPIEL Karten-Revolution im Netz!

Phantasy Star Online-Fans hierzulande können im Moment nur neidisch nach Japan linsen. Dort können Videogamer nämlich die Trial Edition von *Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution* seit dem 24. Juli erwerben. Allerdings ist die Stückzahl auf 10.000 Einheiten beschränkt. Wer es allerdings geschafft hat, bekommt als besonderes Dankeschön drei spezielle Karten geschenkt, sobald die finale Verkaufsversion erhältlich ist. Diese können dann ins Spiel übertragen werden. Zusätzliche Kosten müssen außerdem von bereits angemeldeten Spielern nicht befürchtet werden. Sega gab an, dass diejenigen, die schon eine Hunter's Licence aus *Episode I* und *II* haben, keine zusätzliche für *Episode III* benötigen. **(uc)**

Hersteller: Atari
Internet: www.atari.com
Termin: 1.Quartal 2004 (Japan)

GBA-SP-Sonderedition für 18.300 Yen veröffentlichen. Der GBA wird dabei in der Farbe Mana Blue und mit einer Original-Tragetasche ausgeliefert. Über den Erfolg des Pakets besteht kein Zweifel, denn die Sonderedition von *Final Fantasy Tactics Advance* war sofort vergriffen. **+++** **SAMMELBOX DES GRAUENS** *Resident Evil* hoch fünf. Capcom hat am 7. August in Japan eine Sammelbox mit allen fünf dort erhältlichen GameCube-Spielen, einem speziellen Buch und Teil 1 und 2 von Wesker's Report veröffentlicht. Der Preis ist dabei ein wahres Schnäppchen. 19.800 Yen kostet die schmucke Sonder-Sammel-Edition und ist gegenüber dem Einzelkauf wesentlich günstiger. Man spart immerhin 9.200 Yen. **+++** **FORMULA JAPAN** Capcom hat als kleine Zugabe beim Kauf von *Auto Modellista US Tuned* für den GameCube fünfmal zwei Tickets für das fünfte Forumula-Japan-Rennen auf dem Suzuki Circuit draufgepackt. Bei so einem Angebot steigt man doch gerne auf Rennspiele um, oder? **+++**

AKTUELLES **AUS AMERIKA**

Heinrich Lenhardt berichtet.

Der (Third-) Party-Schrecker

Der Third-Party-Support für den GameCube bröckelt: Sega setzt seine Sportspiele in Zukunft nicht mehr um, nun hat auch Acclaim die Unterstützung eingeschränkt: Zwar seien Fortsetzungen zu bestehenden Serien immer noch denkbar, aber neue Konsolen-Entwicklungen wolle man nur noch für PS2 und Xbox veröffentlichen. Das Gejammer über schlechte Verkaufszahlen von GameCube-Versionen hat einige interessante Aspekte. Klar, die Hardware-Absatzzahlen blieben hinter den Erwartungen von Nintendo zurück. Aber GameCube-Spieler haben auch eine außergewöhnlich reiche Auswahl an hochwertigen, exklusiven First-Party-Titeln. Und wenn ich nun mal die Wahl zwischen *Metroid Prime* und *Turok* habe, zieht Letzterer klar den Kürzeren. Lieblose 1:1-Konvertierungen von PS2-Titeln auf den Cube entfachen nicht gerade die Kauflust. Dass es auch anders (und erfolgreich) geht, zeigt LucasArts mit den *Rogue Squadron*-Titeln. Aber auch wenn sich die Trauer über den Verlust künftiger Acclaim-Umsetzungen in erträglichen Grenzen halten mag, muss Nintendo aufpassen. Mit Fortsetzungen alter Serien hält man die vorhandene Fan-Basis bei Laune, aber viele kreative Trendsetter-Spiele, welche neue Zielgruppen begeistern, kommen nun mal von außerhalb.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

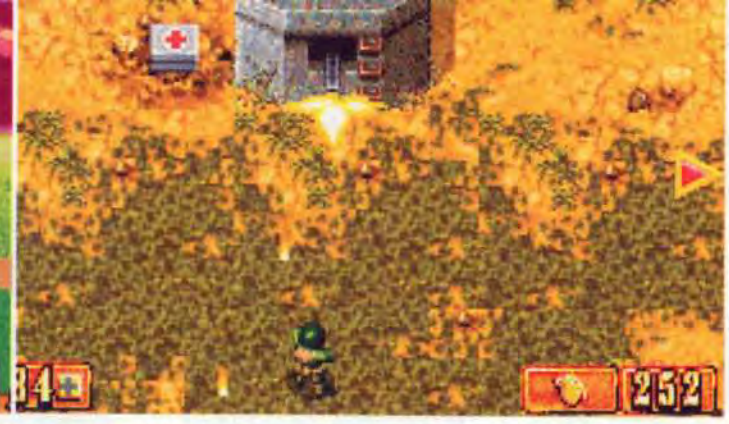
USA

NINTENDO GAMECUBE
1. Enter the Matrix
2. Zelda: The Wind Waker
3. Super Smash Bros. Melee
4. NBA Street Vol. 2
5. Mario Party 4

GAME BOY ADVANCE
1. Pokémon Ruby
2. Pokémon Saphire
3. Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition
4. Golden Sun: The Lost Age
5. Castlevania: Aria of Sorrow

IMPORT NEWS

ANVISIERT Hier ist Fadenkreuz-Steuerung angesagt.



2D, ABER OHO Setzt acht verschiedene Waffen ein.

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Real Powerful Pro-Baseball 10	17.Juli
Pokémon Channel	18.Juli
Doraemon	18.Juli
F-Zero GX	25.Juli
Lupin III	31.Juli
Bomberman Land 2	31.Juli
Biohazard: Code Veronica	7.August
Final Fantasy: Crystal Chronicles	8.August
Dragon Drive	8.August

Erscheint demnächst:

Dramatic Pro-Baseball	21.August
Harvest Moon	29.August
Tales of Symphonia	29.August
Medabot GC	Sommer

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Our Sun	17.Juli
Sonic Pinball	17.Juli
Dragon Drive	18.Juli
Magical Quest 2	18.Juli
Cyber Drive Zoid	18.Juli
Shining Soul II	24.Juli
Onimusha Tactics	25.Juli
Devil Children Puzzle	25.Juli
Pokémon Pinball	1.August
Tales of Phantasia	1.August
Aladdin	1.August
Naruto	5.August
Duel Masters	7.August
Super Robot Battle D	8.August

Erscheint demnächst:

Rockman EXE Battle Chip	August
Secret of Mana	Sommer

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

NCAA Football 2004	17. Juli
The Italian Job	17. Juli
Aquaman: Battle for Atlantis	23. Juli
Dinotopia: The Sunstorm Odyssey	23. Juli
Mario Golf	28. Juli
Top Angler	29.Juli
XGRA	29. Juli
Freaky Flyers	8. August

Erscheint demnächst:

Powerpuff Girls: Relish Rampage	14. August
Galidor	18. August
Madden NFL 2004	18. August
Motor Trend Lotus Challenge	19. August
Slot Car Thunder	19. August
Gladius	23. August
F-Zero GX	25. August
Soul Calibur 2	26. August
Buffy 2: Chaos bleeds	26. August
Disney's Extreme Skate Adventure	2. September
Mace Griffin - Bounty Hunter	2. September
Spirits & Spells	8. September
WWE Wrestlemania XIX	8. September
P.N. 03	9. September
The Simpsons: Hit & Run	9. September
Armada 2	15. September
Jimmy Neutron: Jet Fusion	15. September
MTV's Celebrity Deathmatch	16. September
NHL 2004	16. September
Bionicle	22. September
Harry Potter and the Sorcerer's Stone	22. September
NHL Hitz Pro	22. September
Billy Hatcher and the Giant Egg	23. September
Medabots	23. September
Sphinx and the Shadow of Set	23. September
1080° Avalanche	29. September
NFL Blitz Pro	29. September
Wallace & Gromit: Project Zoo	29. September

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Pirates of the Caribbean	30. Juni
SkyKids 3	3. Juli
Dr. Seuss: Green Eggs and Ham	29. Juli
Shrek: Reekin' Havok	29. Juli
Gekido	4. August
Klen	4. August
Street Jam Basketball	4. August
Monster Truck Madness	6. August
Freekstyle	11. August
Little League Baseball	11. August
Lizzie McGuire	12. August
Madden NFL 2004	12. August

Erscheint demnächst:

High Heat Baseball 2004	25. August
Mortal Kombat Tournament Edition	25. August
Pokémon Pinball: Ruby + Sapphire	25. August
Road Rash: Jail Break	30. August
Disney's Extreme Skate Adventure	2. September
CIMA: The Enemy	8. September
Final Fantasy Tactics Advance	8. September
Spirits & Spells	8. September
Boktai	9. September
Shining Soul	9. September
Corvette	10. September
Rocket Power: Zero Gravity Zone	10. September
Blackthorne	16. September
Woody Woodpecker: Crazy Castle 5	16. September
Jimmy Neutron: Jet Fusion	22. September
Crouching Tiger, Hidden Dragon	23. September
Digimon Battle Spirit 2	23. September

Medal of Honor: Infiltrator

ACTION Weltkriegs-Shooter speziell für den GBA.

Der Game Boy Advance hat viele Vorzüge, aber er ist nicht gerade die ideale Plattform für schnelle 3D-Shooter. Statt den nächsten GameCube-Titel aus der *Medal of Honor*-Serie für den GBA krampfhaft umzusetzen, gehen die Entwickler einen anderen Weg. In der Rolle von US-Corporal Jake Murphy erlebt ihr fünf Missionen mit 15 Levels, die im 2. Weltkrieg angesiedelt sind. Die bunte 2D-Spritegrafik, bei der man von oben auf seine Spielfigur blickt, erinnert an manchen Spielhallen-Actionklassiker. Nur in einigen Fadenkreuz-Baller-Abschnitten wird auf Ego-Ansicht gewechselt. Sinnvoller Kabel-Bonus: Der GBA dient auch als Kartenanzeige-Gerät für *Medal of Honor: Rising Sun* auf dem GameCube. **(hl)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.mohgame.com
Termin: 4. Quartal (USA)

Baten Kaitos

ROLLENSPIEL Karten, Karten und nochmals Karten.

Namco hat ein weiteres, vielversprechendes Rollenspiel in der Mache. Entwickelt wird das Spiel mit dem ungewöhnlichen Namen *Baten Kaitos* von den *Xenosaga*-Machern Monolith. Der Name stammt aus dem Arabischen und ist ein Himmelskörper aus dem Sternbild Cetus. Schauplatz des Rollenspiels ist eine Welt, die aus fünf schwebenden Kontinenten besteht. Jeder zeichnet sich durch eine individuelle Charakteristik, wie zum Beispiel fortschrittliche Technik oder beeindruckende Zaubereien, aus. Mittelpunkt in der Geschichte ist Kalas, der zusammen mit dem Mädchen Xelha und ihrem kleinen Wegbegleiter Meemai die Welt vor der globalen Vernichtung durch eine teuflische Macht beschützen muss. Gekämpft wird mit Karten, die sich kombinieren lassen, um effektivere Attacken durchzuführen. **(uc)**

Hersteller: Namco
Internet: www.namco.co.jp
Termin: Dezember (Japan)

POMPÖSE LOCATION Die Plätze sind optisch sehr ansprechend.

GEH' MAL ZUM FRISEUR Die Monster sind echt abgefahren.

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

ACTION So steckt ihr Sauron in die Tasche.

Auf einer US-Pressekonferenz zeigte Electronic Arts eine Spezialversion für den GBA, die vom gleichen Programmierteam stammt wie *Die zwei Türme*. Sechs Helden stehen bei *Die Rückkehr des Königs* zur Wahl (Aragorn, Legolas, Gimli, Frodo, Gandalf, Eowyn), zwei Bonus-Charaktere lassen sich obendrein auch noch freischalten. Jeder Held kann im Spielverlauf bis zu 15 Fertigkeiten erlernen. Die wird man auch gut gebrauchen, unter den neun Bossen befinden sich Brocken wie Saruman und Shelob. Zwei Spieler können ihre GBAs verlinken, um sich kooperativ durch Mittelerde zu kämpfen. Die Verbindung zur GameCube-Version des Spiels wird mit einem weiteren Charakter und Bonus-Levels belohnt. **(hl)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: returnoftheking.ea.com
Termin: November (USA)

GRÜSSE AUS SOLINGEN Aragorn, nur echt mit dem Schwert (links). PFUI SPINNE Frodo kämpft sich durch Shelobs Nest (rechts).

ideenhaus muc

LEXIKON

Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.
Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.
Alles in einem Heft. Mit brandneuen Infos, Bildern und einem exklusiven Videos auf DVD zu Sudeki, der neuen Rollenspielhoffnung von Microsoft. Außerdem alles zum Oriental-Knaller Prince of Persia: The Sands of Time und Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Im Testteil warten unter anderem Soldier of Fortune II: Double Helix, Mace Griffin: Bounty Hunter und Midnight Club II.

F-Zero GX

Das **lang erwartete** Revival von F-Zero findet den Weg in den Import-GameCube!

IMPORT TEST

N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

WIEDERHOLUNGEN kann man nicht nur komplett abspeichern, sondern auch aus jeder Perspektive anschauen und genießen.

KOPF AN KOPF Zu zweit macht die Hatz nach Rekorden ebenfalls eine Menge Spaß. Zwei CPU-Gegner dürfen auch mitfahren.

SEHR WICHTIG Wenn man lange genug überleben will, um das Ziel zu sehen, sind diese Energie-Felder extrem wichtig.

ACTION 30 Fahrzeuge tummeln sich gleichzeitig auf der Strecke.

Nintendo ist einer der wenigen Videospiel-Hersteller, die in der Lage waren, eine Spiel-Reihe nach der anderen höchst erfolgreich auf den Markt zu bringen. Das Kunststück dabei ist, dass diese Serien – wie *Super Mario*, *The Legend of Zelda*, *Metroid* oder *F-Zero* – über Dekaden hinweg bestehen blieben und mit ihren genialen Fortsetzungen heutzutage gar nicht mehr aus dem Videospielebusiness wegzudenken sind. Jede der genannten Franchises konnte bereits ihre Reinkarnation auf dem GameCube feiern. Nur eine fehlte bisher auf Nintendos Wunderwürfel: *F-Zero*. Bereits seit Monaten gibt es immer wieder neue Bilder und Informationen zum Urvater aller futuristischen Rennspiele zu bewundern. Verwunderlich an der ganzen Geschichte ist jedoch die Tatsache, dass nicht Nintendo selbst die GC-Fortsetzung von *F-Zero* aus dem Boden gestampft hat, sondern Sega. Dass diesbezügliche Bedenken unbegründet waren, zeigt der Test der Import-Version von *F-Zero GX*.

ABER HALLO?!

Was die Jungs von Segas In-House-Entwicklerteam Amusement Vision hier abgeliefert haben, ist einfach der helle Wahnsinn. *F-Zero*-Fans werden sich sofort wohl fühlen, denn die gesamte Aufmachung und Präsentation des Spiels wurde zwar erheblich moderner als bei den Vorgängern gestaltet, vermittelt aber immer noch den unvergleichlichen *F-Zero*-Charme. Das Hauptmenü kann mit allem dienen, was zu einem vernünftigen Rennspiel gehört – angefangen beim altbekannten Grand-Prix-Modus, der mit drei Schwierigkeitsgraden

INFO IMPORT

Ab zum Import-Händler?

Wir erzählen euch kurz, ob sich der Import von *F-Zero GX* lohnt und was ihr dabei beachten müsst.

Viele werden es wahrscheinlich kaum erwarten können, bis *F-Zero GX* in Europa erscheint. Alle, die Geduld nicht zu ihren Stärken zählen können, können sich jedoch die japanische Version besorgen. Einzige zwingende Voraussetzung ist der Besitz eines japanischen GameCubes, denn sowohl der Freeloader als auch die Freeloader-Funktion des Action Replays bringen das Spiel nicht richtig zum Laufen. Zwar startet das Spiel, aber es werden Menüs entweder nicht vollständig oder gleich überhaupt nicht dargestellt. Somit ist *F-Zero GX* praktisch unspielbar.

INFO VORGÄNGER

Erfolgsserie

Wir zeigen euch eine kleine Zusammenfassung von allen bereits erschienenen *F-Zero*-Teilen.

F-Zero

Der Urvater aller futuristischen Racer erschien 1991 und zeigte eindrucksvoll, zu welchen technischen Höhenflügen das SNES fähig war. Damals bedienten sich die Entwickler der Mode-7-Technologie, die ein butterweiches 3D-Scrolling der Strecken ermöglichte. Auch in Sachen Spielbarkeit war der erste Teil der Serie absolut über jeden Zweifel erhaben und blieb sehr lange Zeit der unangetastete Klassenprimus.

F-Zero X

Als einer der heißesten Konkurrenten von *WipEout* machte *F-Zero X*, was die Streckenumgebungen anbelangte, einen enttäuschenden Eindruck. Die Stärke des Titels lag dagegen in der exzellenten Spielbarkeit und dem unglaublichen Geschwindigkeitsgefühl. Auch das Streckendesign war mit seinen Röhren, Loopings und Sprüngen selbst durch *WipEout* nicht zu toppen. Außerdem wird dieses mal der Turbo-Boost mit der Fahrzeugenergie gespeist.

F-Zero X Expansion Kit

Europäische Gamer konnten leider nicht von dieser interessanten Erweiterung profitieren, da das Tool nur für das gefloppte 64DD erhältlich war. Zusammen mit *F-Zero X* eröffneten sich dem Spieler zwölf neue Strecken, ein Fahrzeug- und ein Strecken-Editor. Bis zu 100 selbst erstellte Strecken ließen sich auf der Diskette speichern.

F-Zero: Maximum Velocity

Auch Nintendos Kleinster sollte mit einer *F-Zero*-Version versorgt werden. Das unter dem Zusatz *Maximum Velocity* in Europa erschienene Game bot komplett neue Strecken und Gleiter. Von der Spielmechanik her ähnelte es mit einem Turbo-Boost pro Runde stark dem SNES-Original. Aber auch der Schwierigkeitsgrad war ähnlich – nämlich ziemlich hart.

STORY-MODUS In den Videos lernt ihr die wahre Welt von F-Zero kennen!

DER WAHNSINN Grafisch ist F-Zero GX ein absoluter Ausnahmetitel!

aufwartet. Wie schon in den Vorgängern entscheidet man sich zuerst für einen Fahrer und nimmt dann einen von anfangs drei Wettbewerben – Ruby, Sapphire und Emerald Cup – in Angriff. Jede Strecke wird durch kleine Kamerafahrten über verschiedene Streckenteile stilvoll vorgestellt. Schon hier macht sich die optische Brillanz des Titels bemerkbar. Tonnenweise Umgebungsobjekte verschönern die Rennstrecken und geben so jedem Schauplatz sein ganz eigenes Flair. Haben erst mal alle Gleiter an der Startlinie Stellung bezogen, ahnt man noch nicht, was in den folgenden Minuten auf einen zukommt.

Der Countdown kündigt es an: Die Düsen der Konkurrenten blitzen auf und die Hetzjagd nach dem ersten Platz

FUNKENFLUG Die selbst kreierte Kiste hat ja einiges drauf.

INFO ABLEGER

F-Zero ist der Urvater und das seine Klone.

Das SNES-Original war der Begründer aller nachkommenden futuristischen Racer. Zu 16-Bit-Zeiten blieb *F-Zero* auch unangetastet an der Spitze und musste sich um mögliche Konkurrenz keine Gedanken machen. Erst nach dem Generationswechsel zur PlayStation und N64 kamen zwei Rennspiel-Serien, die frischen Wind ins Genre brachten und eine interessante Alternative zu Nintendos Speed-Hatz boten.

Die WipEout-Serie:

1995 überraschte Psygnosis die Next-Generation-Spieler mit seinem futuristischen Racer *WipEout*. Schnelle Grafik, ein Waffensystem und eine tolle Präsentation verhalfen dem Spiel dazu, sich erfolgreich zu etablieren. Danach kam *WipEout 2097* (in den USA *WipEout XL*), das mit zahlreichen Verbesserungen den Vorgänger noch überflügeln konnte. *WipEout 3* und *WipEout 3 Special Edition* waren ebenfalls sehr gelungene Rennspiele und stellten gleichzeitig die letzten Teile für die PlayStation dar. Im Februar 2002 bekam dann die PS2 ebenfalls ihren Vertreter in Form von *WipEout Fusion*. Auch das N64 wurde mit *WipEout 64* Schauplatz von actionreichen Rennen. Psygnosis' Rennspiel-Serie war sehr erfolgreich und konnte sich durch die futuristische Präsentation und die stetigen Verbesserungen einen festen Platz bei der Spielerschaft ergattern.

Die Extreme-G-Serie

Auch Acclaim wollte sich ein Stückchen vom Rennspiel-Kuchen abschneiden und brachte Ende 1997 *Extreme-G* für das N64 auf den Markt. Anders als bei *WipEout* oder *F-Zero* ließ man hier bis unter den Tankdeckel aufgebohrte Motorräder auf die Rennstrecke, die unter anderem mit Waffeneinsatz um den Sieg fuhren. Sowohl spielerisch als auch technisch konnte der Titel überzeugen. Der Nachfolger, *Extreme-G 2*, wies Verbesserungen in allen Bereichen auf und konnte so den Vorgänger in den Schatten stellen. Im dritten Teil konzentrierte man sich voll auf die Power von PS2 und GC und brachte damit ein technisch tolles Spiel zustande. *XG3: Extreme-G Racing* konnte sich ebenfalls einen Namen machen und erfreute sich unter den Spielern großer Beliebtheit. Vor allem durch das irre Streckendesign und die flotte Grafik.

NINTENDO Auch das N64 bekam seinen WipEout-Ableger.

GRAFISCH TOP WipEout Fusion hatte eine tolle Präsentation.

KORKENZIEHER Extreme-G hatte auch knifflige Passagen zu bieten.

STILL TO COME XGRA wird in Europa leider erst noch erscheinen.

beginnt. Das Geschehen zieht mit höchster Geschmeidigkeit an dem Spieler vorbei.

3, 2, 1 ... GO!!

Es ist wirklich unglaublich, was die Entwickler aus dem GameCube herausgeholt haben. Eine konstante Bildwiederholungsrate von 60 Bildern pro Sekunde, gepaart mit genialen Licht- und Partikeleffekten, lässt glauben, dass einem die Augen einen Streich spielen. *F-Zero*-typisch sind die Kurse nicht nur mit Beschleunigungsfeldern, sondern auch mit Schanzen, Steilkurven, Sprüngen, Abkürzungen nur so zugekleistert. Mit jedem weiteren Rennen fallen einem mehr Möglichkeiten auf, kostbare Sekunden Vorsprung gegenüber der Konkurrenz zu ergattern. Allerdings ist auch besondere Vorsicht – oder besser gesagt Übung – gefragt. Gerade in fortgeschritteneren Rennen oder in höheren Schwierigkeitsgraden werden schon die kleinsten Fahrfehler nicht verziehen. Das In- und Auswendigkennen der

WIRBELATTACKE Passt das Timing, kann man Gegner beschädigen.

ÜBERSCHALL Solche Geschwindigkeiten erreicht man bei F-Zero GX leicht.

Rennstrecken ist aber nur die halbe Miete. Wer es nicht versteht, seinen Turbo-Boost strategisch richtig einzusetzen, braucht eigentlich erst gar nicht anzufangen. Übung macht den Meister und nach einigen Selbstzerstörungen bekommt man ein Gefühl für den Turbo-Boost und die Energie. Hat man mit dem Spielen angefangen, hört man auch so schnell nicht wieder auf. Schuld daran sind nicht nur die vielen gescheiterten Versuche, einen Grand-Prix nach dem anderen zu gewinnen, sondern auch der hohe Schwierigkeitsgrad.

GENIAL, ABER VERDAMMT SCHWER

Jeder, der denkt, *F-Zero X* auf dem N64 wäre schon schwer gewesen, wird eines Besseren belehrt. Es bedarf schon einiges an spielerischem Können, die Kurse auf der Schwierigkeitsstufe Novice zu meistern, obwohl hier eventuelle Fahrfehler noch am ehesten verziehen werden. Der Sprung zum nächsthöheren Schwierigkeitsgrad ist dagegen wirklich heftig. Gerade hier spielt der Titel aber gekonnt seine Trümpfe aus. Die überragende optische und akustische Präsentation alleine lassen den Spieler schon nicht los. Hinzu

WER? WIE? WO? Die Grafik bleibt sogar im Vierspielermodus flüssig. Leider ohne Computer-Gegner.

INFO F-ZERO AX

F-Zero AX Licence Card

Die enge Verbindung der GC- und Arcade-Version ist bei *F-Zero* etwas ganz Besonderes.

Japanische *F-Zero*-Fans bekommen eine besondere Möglichkeit, eine Verbindung zwischen *F-Zero GX* und *AX* herzustellen. In der Verpackung von *F-Zero GX* befindet sich eine kleine Magnetkarte, etwa in der Größe einer Telefonkarte. Steckt man die Karte in den Automaten, kann man seinen eigenen Gleiter und Charakter erstellen und mit beiden Rennen fahren. Entsprechend der Platzierung erhält man Pilot Points, die wiederum in bessere Fahrzeugteile investiert werden können. Nachdem man sein Spiel am Automaten beendet kat, werden die Daten auf der Licence Card festgehalten und man bekommt ein Passwort. Dieses kann man auf der offiziellen *F-Zero*-Seite, http://f-zero.jp, eingeben, um seine Daten und Zeiten anderen Spielern zum Vergleich zu präsentieren. Ob diese Karte und das gesamte Zusammenspiel zwischen GC- und Arcade-Version auch hier in Deutschland umgesetzt werden, ist noch unklar.

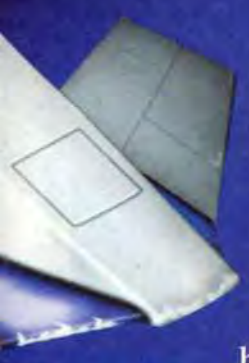
INFO LENKRAD

Spielen wie die ganz Großen!

Anspruchsvolle Spieler können sogar mit einem Lenkrad die Schallmauer durchbrechen.

F-Zero GX unterstützt als weiteres Steuergerät neben dem normalen Controller das Force Feedback Wheel von Logitech. Die Installation ist sehr einfach: einfach einstöpseln und das Spiel erkennt das Lenkrad sofort. Im Optionsmenü kann man sich dann die Sensibilität nach seinen persönlichen Wünschen einstellen. Allerdings ist anzumerken, dass sich das Spiel mit Lenkrad erheblich schwerer spielen lässt.

Gerade in irrwitzigen High-Speed-Passagen wird es haarig. Aber wem's gefällt, der hat die Möglichkeit dazu.



kommt noch die gewohnt überragende Spielbarkeit von *F-Zero*. Man hat zu jeder Zeit die absolute Kontrolle über seinen Gleiter und bekommt nach kurzer Zeit ein sehr gutes Gefühl für das Kurvenverhalten. Hierzu bedient man sich der bekannten Luftbremsen, die eine stärkere Neigung in der Kurve erlauben. Betätigt man beide Schultertasten, so führt das Fahrzeug einen Drift aus. Die dritte Möglichkeit, durch enge Kurven zu kommen, ist die neu hinzugefügte Drehung. *F-Zero GX* bietet neben der süchtig machenden Spielmechanik auch noch genügend Material, um sich sehr lange damit zu beschäftigen. Neben dem Versus-, dem Time-Attack- und dem Practice-Modus gibt es auch noch den erstmals vorhandenen Story-Modus. In mehrere Kapitel unterteilt, muss man hier bestimmte Aufgaben erledigen um weiterzukommen. Jedes Kapitel muss, bevor man zum nächsten gelangt, auf allen Schwierigkeitsstufen gemeistert werden. Hier kommt leider das eine oder andere Mal durch den beinahe unmenschlich hohen Schwierigkeitsgrad ein gewisses Maß an Frust auf. Eingeleitet und weitererzählt wird die „Story" mit netten, gerenderten Zwischensequenzen.

DO IT YOURSELF

Kreative Naturen können sich über den Customize-Modus hermachen. Hier kann man eigene Fahrzeuge erstellen, bereits vorhandene umgestalten, neue Fahrzeugteile mithilfe von Punkten aus dem Grand-Prix-Modus, kaufen und vieles mehr. Natürlich sind die Eigenkreationen auch für sämtliche Rennen verfügbar. Die phänomenale Präsentation – sowohl in grafischer als auch akustischer Hinsicht – und die unschlagbare Spielbarkeit des Titels verweisen alle Konkurrenten weit auf die hinteren Plätze. Einzig und allein der immens hohe Schwierigkeitsgrad des Story-Modus ist ein wirklicher Kritikpunkt. Trotzdem ein Pflichttitel.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK F-ZERO GX

F-Zero GX gegen XG3: Extreme-G Racing

Wir lassen die beiden besten futuristischen Rennspiele gegeneinander antreten!

F-ZERO GX

FEATURES ★★★★★

Strecken:
20 plus die Kurse des Story-Modus

Fahrer: 30

Spielmodi:
Grand-Prix, Versus Battle, Time Attack, Practice, Story, Replay, Customize, Pilot Profiles

Schwierigkeitsgrad:
Allgemein hoch angesetzt. Der Story-Modus ist mit Abstand am schwersten ausgefallen.

Waffen:
Es werden keine Waffen verwendet.

Steuerung:
Die Kontrollen sind schnell erlernt und gehen sehr gut von der Hand.

Specials
Interaktion zu der Arcade-Version mit AX-License-Card und Memory Card.

Unterstützte Peripherie:
Logitech Force Feedback Wheel

TECHNIK ★★★★★

Grafik:
Unglaublich schnelles Renngeschehen mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde. Sehr gute Licht- und Partikeleffekte und liebevoll gestaltete Streckenumgebungen.

Sound:
Fetzige Soundeffekte heizen die gnadenlose Renn-Action perfekt an. Klasse Techno-Stücke und Neuauflagen alter *F-Zero*-Klassiker runden den überdurchschnittlichen Sound sehr gut ab.

Ladezeiten:
Sehr gering gehalten. Angesichts der Datenmengen, die über den Bildschirm flimmern, sehr positiv.

Präsentation:
F-Zero-Fans werden sich sofort wohl fühlen. Menüführung übersichtlich und sehr futuristisch angehaucht.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

XG3: EXTREME-G RACING

FEATURES ★★★½☆

Strecken:
12, unterteilt in verschiedene Ligen

Fahrer: 12

Spielmodi:
XG-Karriere, bestehend aus Liga, Arcade, Zeitfahren, XG Mall. Zudem noch XG-Team-Karriere und Duell.

Schwierigkeitsgrad:
Ebenfalls ziemlich hoch angesetzt, aber bei weitem nicht überzogen hart wie bei Nintendos *F-Zero GX*.

Waffen:
11 Waffensysteme

Steuerung:
Da Kontakt zum Boden besteht, sehr direkt und gewöhnungsbedürftig.

Specials
Es wurden keine speziellen Features umgesetzt.

Unterstützte Peripherie:
Es wird nur mit dem Joypad gespielt.

TECHNIK ★★★½☆

Grafik:
Die Grafik kommt des Öfteren ins Stocken. Ansonsten läuft das Spielgeschehen recht schnell ab, aber bei weitem nicht so flott wie bei *F-Zero*.

Sound:
Die treibenden Techno-Beats passen sehr gut zum Renngeschehen. Passend umgesetzt wurden auch die Soundeffekte. Durchbricht man die Schallmauer, verschwindet der Sound.

Ladezeiten:
Im Vergleich zu *F-Zero* länger ausgefallen, aber noch im zeitlich akzeptablen Rahmen

Präsentation:
Die Menüführung ist etwas verwirrend, da sehr viele futuristische Symbole verwendet wurden.

GESAMTWERTUNG
★★★½☆

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak
fährt jenseits der 2.000 km/h.

Wow! Am Anfang haben mich die Grafik und der geniale Sound erst einmal so richtig in den Sessel gedrückt. Was hier an Geschwindigkeit, ohne Ruckler oder Fehler, gezeigt wird, ist fast unglaublich. Da kann kein anderer Vertreter des Rennspiel-Genres mithalten. Allein der hohe Schwierigkeitsgrad sorgt vor allem im Story-Modus manchmal für frustige Momente. Im Customize-Modus kann man sich kreativ herrlich austoben.

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
ist im Speed-Rausch.

So habe ich mir *F-Zero* für das N64 schon gewünscht! Geniale Spielbarkeit, gepaart mit einer grandiosen Optik! Hinzu kommt der tolle Story-Modus! *F-Zero GX* ist der absolute Wahnsinn! Für das nächste *F-Zero*-Spiel würde ich mir lediglich wünschen, dass sich auch im Mehrspielermodus mehr Fahrzeuge auf der Strecke tummeln und dass es noch mehr Strecken gibt. Aber besser 20 hervorragend designte Strecken als 100 schlechte Kurse.

IMPORT-TEST

F-ZERO GX

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Sega
Speichern:	4+ Blöcke
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **http://f-zero.jp**

Spieler **1-4**	Sprache **Engl. Sprache, jap. Texte**
Termin **Oktober**	Störfaktor Sprache **Mittel**

- ⊕ **Tolle Spielbarkeit**
- ⊕ **Phänomenale Grafik**
- ⊕ **Toller Sound**
- ⊖ **Hoher Schwierigkeitsgrad**

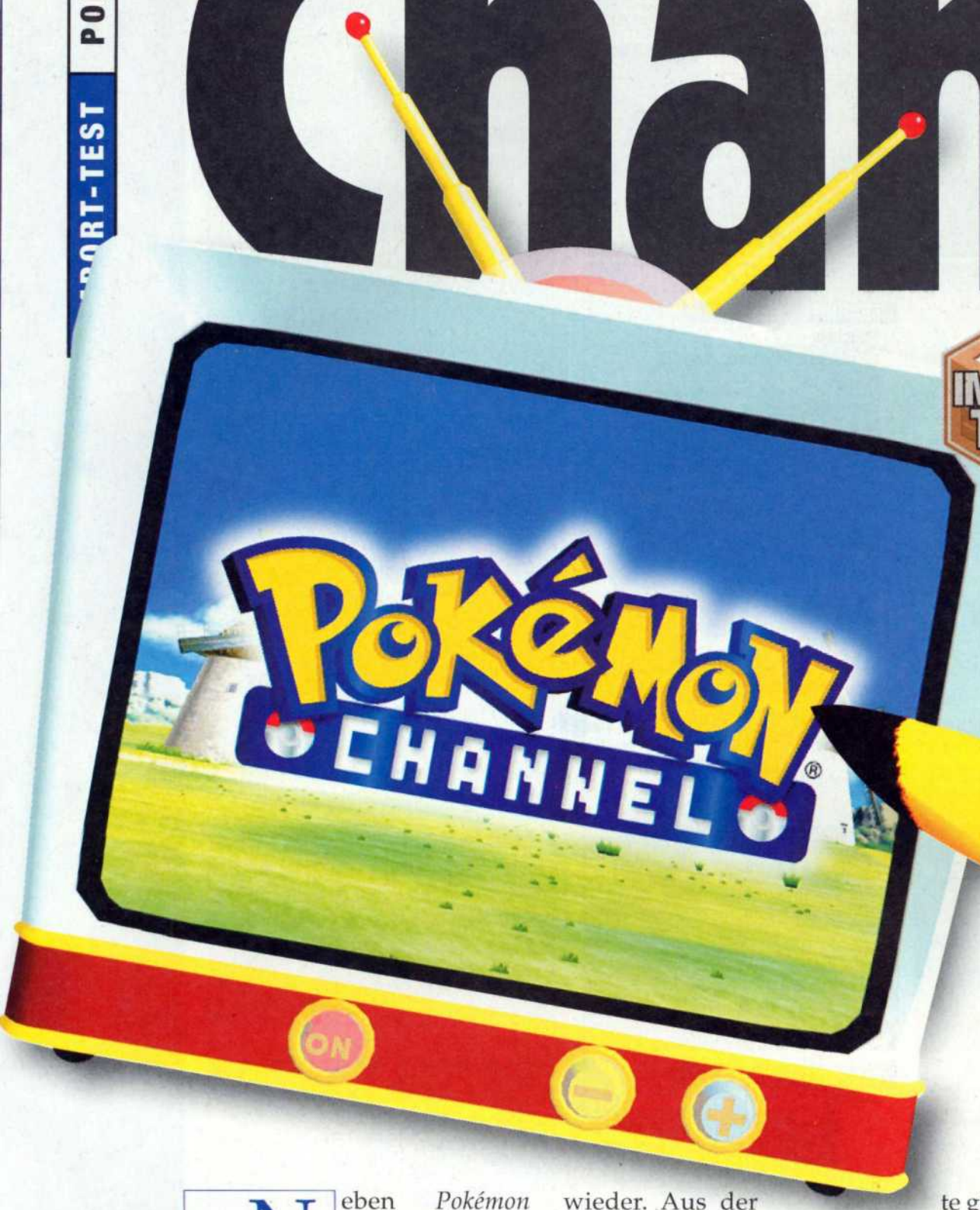
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
92%	90%	89%	**91%**

IMPORT JAPAN

„Geniale Grafik, knackiger Sound und die tolle Spielbarkeit machen F-Zero GX zum **Ausnahmetitel**."

Pokémon Channel



IMPORT TEST

Pikachu wartet sehnsüchtig darauf, bei euch zu Hause einzuziehen.

Neben *Pokémon Colosseum* und *Pokémon Box* macht Nintendo mit *Pokémon Channel* sicherlich bald auch hierzulande unzählige Fans unwahrscheinlich glücklich. In diesem Spiel dürft ihr nämlich Pikachu als virtuelles Haustier halten. Damit es bei euch zu Hause ein glückliches Dasein fristet, gilt es, es zu hegen und zu pflegen – wie es sich als verantwortungsvoller Haustierbesitzer eben gehört! Ähnlich wie bei *Disney's Magical Mirror* handelt es sich bei diesem Spiel um ein dreidimensionales Point & Click-Adventure. Zu Beginn des Spiels findet ihr euch jedenfalls in einem kunterbunten Kinderzimmer – eurem virtuellen Zuhause – wieder. Aus der First-Person-Perspektive könnt ihr euer neues Heim betrachten. Neben Sternchentapeten und bunten Schränken findet sich dort selbstverständlich auch ein Fernseher.

DER POKÉMON-KANAL

Mit dem Z-Button könnt ihr diesen an- und ausschalten und durch Anklicken von Plus bzw. Minus kann der Kanal gewechselt werden. Wenn ihr nun das Programm startet, dürft ihr euch als Erstes einen witzigen Comic-Streifen ansehen. Bereits damit wird man (zumindest als Fan) unweigerlich bei der Stange gehalten, da lediglich ein Ausschnitt des Films gezeigt wird. Die restlichen fortführenden Abschnitte gilt es erst noch freizuspielen. Da der Comic offensichtlich nicht nur mit viel Liebe produziert wurde, sondern auch qualitativ überzeugen kann, motiviert das sehr, sich mit Pikachu gemeinsam auch den Rest anzusehen. Anfangs könnt ihr auf eurem Fernseher aber lediglich zwei Kanäle empfangen – wenn ihr auf ein anderes Programm umschaltet, ist nichts als Schneegestöber zu sehen. Eure Aufgabe ist es nun, die verloren gegangenen Sendeteile des Pokémon-Kanals zu beschaffen. Um die fehlenden Sendeteile zu erhalten, dürft ihr als Zuschauerkandidat an

AU BACKE Vor lauter Freude entfesseln sich Pikachus Superkräfte (1).

SPITZENLEISTUNG! Na toll, Pikachu hat den Fernseher beschädigt (2)!

SCHWARZWEISS Ohne Farbe macht Fernsehen keinen Spaß (3)!

der bereits zur Übertragung bereiten Pokémon-Quizshow teilnehmen.

POKÉMON-KNOW-HOW

Wenn euch die unzähligen Pokémon-Namen geläufig sind, habt ihr leichtes Spiel, denn hier gilt es, verschiedenste Knuffelmonster zu erkennen. Manchmal müsst ihr sie anhand von klitzekleinen, gezeigten Ausschnitten identifizieren, manchmal an ihren Stimmen und ein andermal wiederum sind nur ihre Schatten zu erkennen. Beinharte Fans werden sicherlich schnell erraten, welcher Name gerade gefragt ist. Zur Belohnung erhaltet ihr dann nicht nur einen bestimmten Geldbetrag, sondern schaltet gleichzeitig den Pokémon-Home-Shopping-Sender frei. Hier dürft ihr die gewonnene Kohle nach Herzenslust verpulvern und euch mit allem möglichen Poké-Material eindecken. Das Angebot reicht von fehlenden Sendeteilen (z. B. einem Aerobic-Kanal oder einem Nachrichtensender) über virtuelle Sammelkarten bis hin zu Poké-

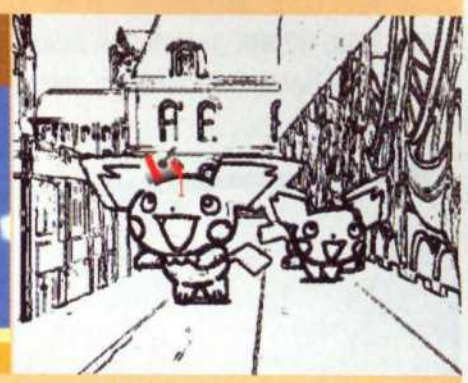
INFO MINI-SPIELCHEN

Schöner wohnen!

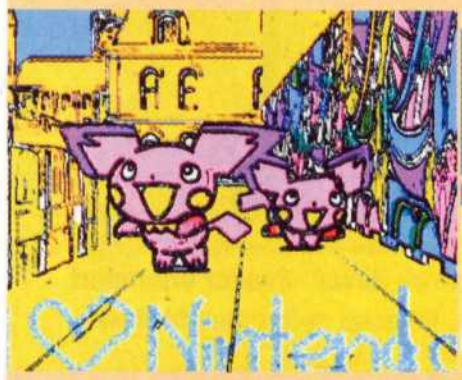
Euer Zuhause dürft ihr sogar mit einem selbst gemalten Bild verzieren.

Nach einiger Spielzeit schaltet ihr ein neues Feature frei. Damit könnt ihr einen Bildausschnitt aus dem Fernsehen als Standbild festhalten und es selbst nach Belieben kolorieren. Für große Flächen werden Farbeimer verwendet und kleinere können mit bunten Filzstiften ausgemalt werden. Patzer könnt ihr mit einem Radiergummi beseitigen. Das fertige Kunstwerk dürft ihr in eurem virtuellen Zuhause an der Wand bewundern.

NETTES FEATURE Ihr könnt Ausschnitte aus dem TV festhalten.



SCHWARZWEISS Eurer kreativen Ader könnt ihr freien Lauf lassen.



KUNTERBUNT Malt eigene Unterschriften zu den Bildern.

WITZIG Pikachu betrachtet interessiert euer Meisterwerk.

GOLDIG Pikachu, Geckarbor und Flemmi sehen wie immer wirklich drollig aus.

KANAL-WECHSEL Um das Programm zu wechseln, müsst ihr mit dem Analog-Stick Plus oder Minus anklicken.

DEUTLICHE MIMIK Auf diesen Sender hat Pikachu absolut keinen Bock. Eine Streicheleinheit und ein anderer Sender wären jetzt angebracht.

MISSMUTIG Schaltet ihr den Fernseher aus, lässt Pikachu traurig die Öhrchen hängen. Die Animationen des putzigen Hauptdarstellers sind wirklich klasse!

UP TO DATE Der „Pokémon Nice Network News"-Sender informiert euch über interessante Neuigkeiten. Pikachu spitzt die Öhrchen!

GARTENARBEIT Um Pikachu dazu zu bewegen, müsst ihr ihn ständig bei Laune halten.

NEUGIERIG Pikachu ist nicht nur an Fernsehen interessiert. Was wohl in dieser Schachtel sein mag?

mon-Minis, auf denen ihr verschiedene Mini-Spielchen zocken könnt. Nachdem ihr euch für etwas entschieden habt, dauert es nicht lange und der Pokémon-Lieferservice steht vor der Tür. Mit der Zeit füllt sich euer Zimmer mit den verschiedensten Dingen. Während ihr damit beschäftigt seid, das TV-Programm zu vervollständigen, steht euch Pikachu hilfreich zur Seite. Zumindest meistens!

GOLDIGE ANIMATIONEN

Wie für ein Haustier üblich, benötigt es nämlich genügend Streicheleinheiten. Damit es zufrieden ist, müsst ihr ihm mithilfe des C-Sticks sein pummeliges Bäuchlein kraulen. Pikachu gluckst dann nicht nur voller Zufriedenheit, sondern zwinkert auch glücklich mit den Äuglein. Wenn ihr ein Programm einschaltet, das Pikachu gefällt, ist seine Reaktion ebenfalls äußerst putzig animiert. So spitzt es beispielsweise die Öhrchen oder hopst aufgeregt auf und ab. Sagt ihm eure Programmwahl hingegen nicht zu, dann legt es missmutig die Lauscher an oder schüttelt verständnislos mit seinem Köpfchen. Mit Pikachu könnt ihr aber nicht nur gemeinsam fernsehen, sondern dürft auch mit ihm Ball spielen, Blumen anpflanzen, eine Kissenschlacht veranstalten und vieles mehr. Ein witziges Feature, mit dem ihr eine Standbildaufnahme aus dem Fernsehprogramm machen könnt, ist ebenfalls enthalten. Dieses Bild dürft ihr dann nach eigenem Belieben kolorieren (siehe Extrakasten).

Auch soundtechnisch ist für Abwechslung gesorgt. Neben typisch japanischer Musik werden eure Ohren mit Drum-&Base-Klängen verwöhnt. Grafisch hingegen haut einen das Spiel nicht gerade vom Hocker. Die Umgebungen sind ziemlich polygonarm und auch die Texturen sind nicht gerade von hoher Qualität. Die Animationen der Pokémon hingegen sind absolut knuddelig. Nicht nur Fans wird warm ums Herz werden, wenn sie die drolligen Bewegungen und die putzige Mimik zu Gesicht bekommen.

DIE BONUS-DISC

Die japanische Version beinhaltet zudem noch eine Bonus-Disc. Die beigelegte CD enthält außer Ausschnitten aus *Pokémon Rubin & Saphir*, *Pokémon Pinball* und *Pokémon Colosseum* auch etliche Filmausschnitte aus den Comics ab 1998 bis 2003. Außerdem sind drei exklusive japanische Sammelkarten enthalten. Für Fans also ein absolutes Muss! Ob die Disc und die Sammelkarten auch in der hierzulande erscheinenden PAL-Version enthalten sein werden, wissen wir zwar noch nicht, es kann aber mit sehr großer Wahrscheinlichkeit davon ausgegangen werden.

KERSTIN SPRINGER

DETAIL-CHECK | **POKÉMON CHANNEL**

Lohnt der Import?

Sprachhindernis oder einfach zu spielen? Hier gibt's die Antwort!

DIE FILMSEQUENZEN

Bei Pokémon Channel dürft ihr euch einen richtigen Comic ansehen. Allerdings kriegt ihr immer nur Ausschnitte zu sehen, der Rest muss freigespielt werden. Allerdings machen die Pokémon-Sprache sowie die japanischen Untertitel die Story schwer verständlich.

DIE ANIMATIONEN

Trotz der simplen Darstellung ist es erstaunlich, wie viel Mimik auf Pikachus Gesichtchen zu erkennen ist. So erkennt ihr leicht, was ihm gefällt oder was er nicht mag. Wenn es herumhopst, muss man außerdem über sein wackelndes, pummeliges Hinterteil schmunzeln.

DAS VIRTUELLE HAUSTIER

Das Hauptziel in *Pokémon Channel* besteht nicht nur darin, die fehlenden TV-Sequenzen zu beschaffen, sondern ihr müsst auch noch euren kleinen Wonneproppen Pikachu ständig bei Laune halten. Ihr müsst es streicheln und mit Pikachu spielen.

POINT & KLICK

Wenn sich Pikachu einen Gegenstand genauer ansehen soll oder ihr mit ihm spielen wollt, braucht ihr nur den gewünschten Gegenstand mit dem Analog-Stick ansteuern und dann A drücken. Point & Klick eben! Wollt ihr das Fernsehprogramm wechseln, drückt L oder R.

DIE BONUS-DISC

Die wichtigsten Highlights aus den Fernsehserien sind auf der Bonus Disc genauso enthalten wie eine Vorschau auf *Pokémon Channel* und *Pokémon Pinball*. Zudem werdet ihr mit Informationen über die Geschichte der Pokémon – von 1998 bis heute – eingedeckt.

DAS SPRACHPROBLEM

Wenn ihr weder die erforderlichen Fremdsprachenkenntnisse besitzt noch zufällig einen japanischen Austauschschüler zu Gast habt, dann lasst lieber die Finger davon! Die Sprachbarrieren stellen ein kaum überwindbares Hindernis dar.

IMPORT-TEST
POKÉMON CHANNEL

Genre:	Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	22 Blöcke
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.nintendo.co.jp**

Spieler **1**	Sprache **Japanisch**
Europa-Termin **Nicht bekannt**	Störfaktor Sprache **Hoch**

- ⊕ **Tolles virtuelles Haustier**
- ⊕ **Knuffiges Design**
- ⊕ **Abwechslungsreicher Sound**
- ⊖ **Simple Grafik**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	80%	–%	**78%**

IMPORT JAPAN

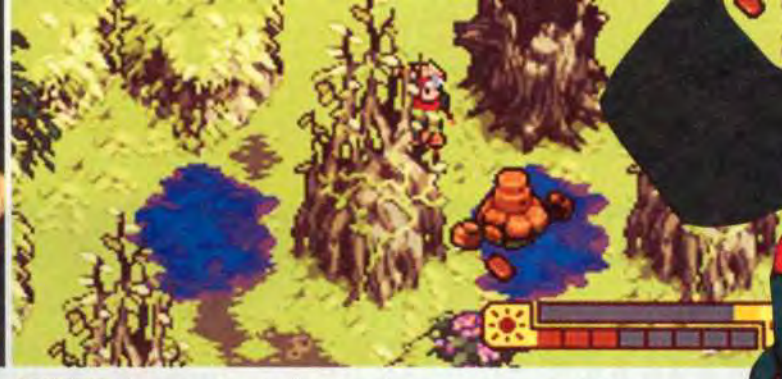
„Für Fans das **Nonplus-ultra** – für Pokémon-Gegner hingegen mit Sicherheit der reinste Horror!"

MEIN FAZIT: GUT

Kerstin Springer
spielt lieber mit ihrem Kater.

Schon praktisch, sich ein virtuelles Haustier zu halten, das man nie füttern muss. Hat man sich einmal längere Zeit mit Pikachu befasst, schließt man ihn unweigerlich ins Herz. Das knuffige, japanische Design ist einfach total putzig. Beeindruckend ist auch, wie viel Mimik man trotz der einfachen Grafik erkennen kann. Dass man mit ein paar wenigen Strichen so viel Ausdruck auf ein Gesicht zaubern kann, ist wirklich erstaunlich. Wäre ich etliche Jahre jünger, würde ich sicherlich haltlos dem Pokémon-Fieber verfallen. Wer auch schon immer mal ein Haustier haben wollte, sollte zuschlagen! Nichtsdestotrotz werden diejenigen unter euch, die nichts mit den japanischen Viechern anfangen können, *Pokémon Channel* sicher absolut schrecklich finden!

FALLE Die fiesen Fledermäuse sind gefährlich!



SUMPF Die Levels sind sehr abwechslungsreich!

Our Sun

Hierzulande wird der **innovative Titel** unter dem Namen Boktai erscheinen.

Bei *Our Sun* spielt ihr den Vampirkiller Django und macht bei Tag und Nacht Jagd auf die Blutsauger. Das Besondere an dem neuesten Werk von *Metal Gear*-Schöpfer Hideo Kojima ist der im Modul untergebrachte Solarsensor. Dieser Sensor misst die Helligkeit des Sonnenlichts und berücksichtigt diese direkt für das Spiel. Falls es draußen hell ist, dann scheint Licht durch Schlossfenster oder Löcher in Höhlendecken. Mit diesem Licht kann Django seine Lichtpistole aufladen, die ihr zum Bekämpfen der Vampirbrut benötigt. Im Laufe des Spiels werdet ihr auch immer Upgrades, wie einen Streuschuss, oder Power-ups finden. Neben Vampiren trefft ihr im Spielverlauf unter anderem auch auf Spinnen, Wölfe und Zombies.

Einige der Feinde könnt ihr mit der Pistole allerdings gar nicht töten, sondern lediglich verschrecken. Um unbemerkt durch die Dungeons zu kommen, müsst ihr euch – ganz *Metal Gear*-like – auch an Wände pressen und euch an Feinden vorbeischleichen. Habt ihr keine Lebensenergie mehr oder geht euch der Saft für eure Solarpistole aus, könnt ihr euch mit diversen Power-ups mit Äpfeln oder frischer Solarenergie versorgen. Die Innovation von *Boktai* ist zugleich die größte Schwäche des Spiels. So genial es auch ist, dass man den Lichtschein im Spiel sieht, wenn draußen die Sonne scheint, so dumm ist es auch, wenn es mal keine Sonne gibt. Denn dann kommt man schlichtweg an einigen Spielstellen nicht weiter. Gelegentlich muss man auch ziemlich viel herumlaufen und das Spielgeschehen könnte dynamischer sein. Richtig genial ist dagegen der Stereo-Sound, der ab und zu mit toller Sprachausgabe aufwartet! In einigen Abschnitten verzichteten die Entwickler bewusst auf Musik und setzten nur auf Soundeffekte. So hört ihr manchmal nur den Wind hauchen, die Krähen krächzen oder die Wölfe aus der Ferne heulen. Das erzeugt Stimmung pur! Unterstützt wird diese packende Atmosphäre von der durchweg gelungenen Grafik, die mit einigen schönen Transparenzeffekten und der hübschen Nebeldarstellung glänzen kann.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
braucht mehr Sonne!

Our Sun (oder auch *Boktai*) ist eine absolut gelungene Mischung aus *Golden Sun* und *Castlevania*! Die tolle Atmosphäre hat mich sofort in den Bann gezogen! Wichtig ist allerdings: Ihr müsst für den Titel vor die Tür gehen! Zu Hause im abgedunkelten Kämmerchen könnt ihr *Our Sun* nicht durchspielen! Ob dies ein Vor- oder Nachteil ist, muss jeder für sich selber entscheiden. Fakt ist aber: Das Spiel macht jede Menge Spaß und bringt dank Solarsensor frische Impulse in die Videospiele-Welt!

IMPORT-TEST
OUR SUN

Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	Batterie
Internet:	www.konami.com/boktai
Spieler: 1	Sprache: Japanisch
Europa-Termin: 4. Quartal	Störfaktor Sprache: Hoch

- Innovativ dank Solarsensor
- Stimmungsvoller Sound
- Gute Grafik
- Nur bei Sonne richtig spielbar

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	88%	– %	**88%**

JAPAN

„Innovative Vampirhatz mit **toller Atmosphäre!** Aber definitiv kein Spiel für Stubenhoeker!“

ALTE WEISHEIT Zu viel Licht verträgt der Vampir nicht!

KOPFNUSS Das ein oder andere Rätsel lockert das Spiel auf.

BONUS Bei drei gleichen Symbolen gibt's ein Extra.

PRAKTISCH Mit dem Waschbäranzug könnt ihr fliegen.

HART Dieser Wump beschützt die Schlösser.

Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4

Für die einen ist es das **beste Jump & Run aller Zeiten**, für die anderen ein weiteres unnötiges Remake.

Bei *Super Mario Advance 4* handelt es sich um ein Remake des NES-Klassikers *Super Mario Bros. 3*, das Alter merkt man dem Titel allerdings nicht an. Das Gameplay ist einfach zeitlos genial und macht auf dem GBA richtig viel Laune. Die Geschichte ist schnell erklärt. Bowser ist zurück und hat die Könige des Mushroom-Königreichs allesamt in Tiere verwandelt. Damit keiner auf die Idee kommt, die Könige zu retten, hat Bowser seine Kinder in den verschiedenen Welten zurückgelassen. Doch einer wagt die Rettung: Super Mario! So steuert ihr den pummeligen Klempner durch Feuer-, Wasser-, Schnee- und Eiswelten, bekämpft die Bosse in jeder Welt, verwandelt die Könige zurück und besiegt am Ende Bowser. Das klingt einfach, ist es aber nicht. Denn bei *Super Mario Bros. 3* handelt es sich nicht nur um eines der abwechslungsreichsten Jump & Runs aller Zeiten, sondern auch um eines der schwersten. Euch erwarten rotierende Plattformen, verschwindende Böden, Aufzüge, fliegende Gegner, Fleisch fressende Pflanzen, Geister, Bomben schmeißende Gegner, Wasser, Eis, Schnee, Feuer und vieles mehr!

BESSER DENN JE?

Bei kaum einem anderen Titel müsst ihr mehr Geschick beweisen als bei *Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4*. Frustrierend wird es jedoch nie. Neben klassischen Items wie Pilzen und Feuerblumen kann Mario auch auf bestimmte Anzüge zurückgreifen. Mit dem Waschbär-Anzug kann Mario durch die Lüfte fliegen, während der Frosch-Anzug unter Wasser gute Dienste leistet. Mit dabei ist dieses Mal auch das Cape, das man bereits aus *Super Mario World* kennt. Im Original war dies nicht vorhanden. Grafisch basiert *Super Mario Advance 4* auf der *Super Mario Bros. 3*-Version, die bereits in *Super Mario Allstars* für das SNES enthalten war. Somit erwarten euch einigermaßen schöne Hintergründe und kleinere grafische Spielereien. Überragend ist die Optik aber keinesfalls. Soundtechnisch werden euch lockerleichte *Mario*-Melodien geboten, die aber sehr atmosphärisch sind und gut zum Spielgeschehen passen. Genau wie bei den vorherigen *Mario*-Abenteuern für den GBA wurden Mario einige Sprachsamples verpasst („I got it"), die man mögen kann oder auch nicht. Damit man auch zu viert bestens unterhalten ist, packte Nintendo - wie schon bei den bisherigen GBA-Teilen - das Ur-*Mario Bros.* auf das Modul.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga
steht auf Pilze.

Anfangs dachte ich: „Schon wieder ein Remake!" Doch kaum hatte ich das Spiel eingelegt, packte mich das *Mario*-Fieber erneut. Es ist einfach unglaublich, wie viel Spaß dieser Titel macht. Die Liebe zum Detail, das geniale Leveldesign, die vielen Geheimnisse – *Super Mario Bros. 3* scheint wie für den GBA gemacht zu sein! Nichtsdestotrotz: Es ist nur ein Remake. Eigentlich kenne ich den Titel schon aus NES-Zeiten in- und auswendig! Komm schon, Nintendo, wie wäre es jetzt mal mit einem komplett neuen *Mario*-Abenteuer für euren Handheld?!

IMPORT-TEST

SUPER MARIO ADVANCE 4

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	Batterie

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler **1-4**	Sprache **Japanisch**
Termin **Oktober**	Störfaktor Sprache **Gering**

- ⊕ **Zeitlos geniales Gameplay**
- ⊕ **Präzise Steuerung**
- ⊕ **Knackiger Schwierigkeitsgrad**
- ⊖ **Wieder nur ein Remake!**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	83%	69%	**90%**

JAPAN

„Remake eines **zeitlosen Klassikers**. Wer auf Jump & Runs steht, braucht Super Mario Bros. 3!"

HARDWARE

Air Flo Controller

ZUBEHÖR **Der Controller, der die eigene Klimaanlage gleich mitbringt.**

So gut sie auch sind, eines fehlt den Original-Controllern von Nintendo leider: eine rutschfeste Oberfläche, die selbst den stressigsten Spielen und feuchtesten Fingern standhält. Bei sonnigem Wetter sind die Geräte oft schon nach ein paar Minuten so eingeschwitzt, dass es einfach keinen Spaß mehr macht. Eine amerikanische Firma namens Nyko hat sich dieses Problems angenommen und bringt mit dem Air Flo den ersten Controller mit eingebauter Lüftung in den Handel. Im Winter hatten wir das Gerät bereits begutachtet, in Anbetracht der hohen Sommertemperaturen haben wir es für euch nochmals unter realistischen Bedingungen getestet.

KLEINE KLIMAANLAGE

An der Rückseite des Air Flo befindet sich ein 40-Millimeter-Lüfter, der Luft in das Controller-Innere bläst. Diverse Öffnungen und kleine Löcher sorgen an den Griffen für ein angenehm klimatisiertes Spielgefühl. Die Verarbeitung der Komponenten ist überraschend gut gelungen und sowohl das Gewicht als auch die Größe des zusätzlichen Lüfters stört nicht. Für einen Verkaufspreis von 37 Euro hatten wir eine schlechtere Qualität erwartet. Dass unsere Befürchtungen nicht gerechtfertigt waren, beweist der kleine Lüftermeister in unserem Praxistest mit *Metroid Prime*, *Burnout 2: Point of Impact* und *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Die beiden Analog-Sticks arbeiten sehr präzise und zuverlässig, das Digi-Kreuz ist etwas größer als das Nintendo-Original. Die Feuertasten und auch die Trigger an der Controller-Front sind ebenfalls exzellent verarbeitet. Neben den üblichen Knöpfen findet sich auch noch ein Schalter, mit dem ihr zwischen zwei Betriebsgeschwindigkeiten wählen könnt. Leider liefert der GameCube nicht genug Strom, um die eingebauten Rumble-Motoren und den Mini-Ventilator gleichzeitig laufen zu lassen. Wenn ihr also in *Crazy Taxi* einen Unfall baut, wackelt der Controller kurz und erst danach läuft der Lüfter wieder an.

KALTE LUFT **wird von der Unterseite angesaugt und verlässt das Gehäuse über kleine Löcher und Ritzen am Griff.**

GANZ SCHÖN WINDIG?

Einen Nachteil hat die innovative Belüftungstechnik: Sie ist besonders laut. Selbst wenn ihr den Lüfter per Knopfdruck auf die langsamste Stufe schaltet, fällt er nicht nur durch seine Kühleigenschaften auf. Hier gilt es also, einen Kompromiss zwischen schwitzigen Fingern und dem lauten Handgebläse zu finden. Wenn euch bereits leise Hintergrundgeräusche beim Spielen stören, solltet ihr die Finger vom Air Flo lassen. Wenn euch das Gebläse hingegen nicht stört, weil der Fernseher beispielsweise ohnehin stets lauter ist, dann gehört der Air Flo für euch vermutlich zur besten Erfindung, seit es den GameCube gibt. **(bh)**

TEST

AIR FLO CONTROLLER

Typ:	Controller
Hersteller:	Jeruel Gamewear
Info-Telefon:	030-3248018
Internet:	www.airflo.de
Preis	Ca. € 28,-
Preis-Leistung	Befriedigend

- ⊕ Gute Verarbeitung
- ⊕ Regelbare Fingerlüftung
- ⊖ Sehr laut im Betrieb

GESAMTWERTUNG

GUT

GBA SP Deluxe Pack

ZUBEHÖR **Fast alles drin – und fast alles ist auch brauchbar.**

ALLES DRIN
Aufgrund der transparenten Verpackung kann man sehen, was das Deluxe Pack zu bieten hat.

Zubehör gibt es für den neuen Game Boy Advance SP mittlerweile zuhauf, aber was braucht ihr wirklich? Logic 3 bietet für 30 Euro ein Paket an, in dem interessantes, aber auch nutzloses Zubehör zu finden ist. Da wäre zum einen eine Schutzhülle aus transparentem, weichen Plastik, die nicht nur cool aussieht, sondern dem GBA SP auch noch etwas mehr Griff verleiht. Wem das nicht reicht, der greift zur beigelegten Griff-Erweiterung aus silberfarbenem Hartplastik. Das Paket wird durch einen sehr billig wirkenden Kopfhörer samt GBA-SP-Adapter und eine coole Ladestation abgerundet. Leider fehlt Letzterer ein eigenes Netzteil. Mit im Paket ist ebenfalls ein nützliches Aufladegerät mit Anschluss für den Zigarettenanzünder im Auto. Sein Kabel ist mit drei Metern sogar so lang, dass ihr selbst auf dem Rücksitz ohne Probleme spielen könnt. Absolut nutzlos ist hingegen die anklemmbare Lupe. Fazit: Dreingaben wie Akkus oder eine Tasche fehlen, deshalb ist das Paket nur bedingt empfehlenswert. **(bh)**

TEST
GBA SP DELUXE PACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	–
Internet: **www.logic3.de**	
Preis: **Ca. € 30,-**	Preis-Leistung: **Befriedigend**

- ⊕ Auto-Ladegerät mit langem Kabel
- ⊕ Brauchbare, robuste Schutzhülle
- ⊖ Unnütze Lupe
- ⊖ Ladestation ohne Netzteil

GESAMTWERTUNG
OK

Rumble Controller

CONTROLLER **Mit Gummi.**

Gummierte Griffe im XXL-Format, das übliche Controllerdesign und ein Dauerfeuer-Modus: Der Rumble Controller von Maxplay hat einiges zu bieten und macht auf den ersten Blick einen überzeugenden Eindruck. Beim genaueren Hinsehen fallen aber kleine Makel auf. Die Griff-Fläche ist leider nur auf der oberen Seite gummiert, der Gummi zeigte an einigen Stellen sogar Bearbeitungsschnitzer. So sollte es nicht sein. Leider ist die Y-Taste niedriger angebracht als die Taste A – beim Original-Controller ist dies genau andersherum. Auch das Anschlusskabel ist ca. 25 Zentimeter kürzer als beim Nintendo-Gerät. Einen Pluspunkt bekommt der Rumble Controller allerdings durch die eingebaute Dauerfeuer-Funktion, auch wenn ihr die in Spielen vermutlich eher selten einsetzen werdet. **(bh)**

SINNLOS **Die Gummierung befindet sich tatsächlich nur auf der Controller-Oberseite.**

TEST
RUMBLE CONTROLLER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Maxtronik
Info-Telefon:	0541-9987670
Internet: **www.maxtronik.de**	
Preis: **Ca. € 18,-**	Preis-Leistung: **Gut**

- ⊕ Dauerfeuer-Funktion
- ⊖ Verarbeitung
- ⊖ Kürzeres Kabel als beim Original

GESAMTWERTUNG
GUT

INFO **HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Analog Controller	Bigben	Ca. € 13,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
Diverses			
Powerboard-Keyboard	Bigben	Ca. € 30,-	Gut
Console Rack	Maxtronic	Ca. € 10,-	Sehr gut
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
VGA Box Converter	Logic 3	Ca. € 60,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir leider nicht jeden Brief persönlich beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab.
Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende deine SMS mit dem Text: „NZ deine Meinung dein Wohnort" (Beispiel: „NZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn" an die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS, *Vodafone-Kunden, davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37;
CH: 72444; Sfr 0,70/SMS

Treueschwur

Tachchen N-ZONE!
Das Thema Fortsetzungswahn hat Vor- und Nachteile. Ein Vorteil ist, dass man sich auf ein weiteres Abenteuer seiner Lieblingsfigur freuen kann und sich damit alte Kunden dieser Spiele sichert. Ein Nachteil ist jedoch, dass man nur eine gewisse Altersgruppe oder Fangemeinde dieser alten und verbesserten Charaktere anspricht. Ich würde es begrüßen, wenn mal eine neue Figur von Nintendo erfunden würde. Die sowohl ältere wie auch junge Leute anspricht. Zu Sonys PSP kann ich nur sagen, dass sich Nintendo nicht zu sicher fühlen sollte. Denn es könnte auch sein, dass Nintendos Handheld ganz schnell auf Platz 2 liegt. Nicht weil er schlechter ist als der PSP, sondern die Fangemeinde bei Sony ist einfach

„Jeder Zocker bleibt seiner Konsole treu!"

größer, was man ja an den Verkaufszahlen der PS2 sieht. So ist auch zu beobachten, dass die Xbox die leistungsstärkste Konsole auf dem Markt ist, trotzdem ist sie nur auf dem letzten Platz der Verkaufscharts. Denn wer vorher eine PS hatte, hat sich die PS2 gekauft, und wer vorher ein N64 hatte, der hat sich einen GC zugelegt. Jeder Zocker bleibt seiner Konsole treu. Und so werden sich PS2-Besitzer einen PSP kaufen und keinen GBA. Der Treue wegen. Ich weiß, ich hab versucht, kurz und bündig zu schreiben, ist mir aber nicht gelungen. Dann macht mal weiter so und viel Erfolg weiterhin.

EUER TREUER LESER

Teure Verbindung

Hi N-ZONE-Team!
Zu Beginn meines Leserbriefes möchte ich euch ein großes Lob aussprechen, denn das Magazin hat sich nach meiner Meinung ziemlich gemausert. In vielen Hinsichten: Style, Übersichtlichkeit, aktuellere Beiträge und natürlich auch qualitativ bessere. Deshalb: weiter so!
Jetzt zu euren „Diskussionsthemenvorschlägen"! Fortsetzungen gegenüber bin ich gar nicht abgeneigt. Warum nicht, wenn der Vorgänger bereits ein Hit war? (Für diese These muss natürlich sichergestellt sein, dass auch der Nachfolger mindestens genauso gut ist wie der Vorgänger ...) Ich freue mich für meinen Teil schon auf einige Fortsetzungen, wie z. B. *Splinter Cell 2*, *Metroid Prime 2*, *Golden Sun 2*, *Mario Kart: Double Dash!!* usw. Solange es noch „vollkommen neue" Games gibt, freue ich mich auch über jede gelungene Fortsetzung. Als Nächstes empfinde ich die Interaktivität zwischen GC und GBA allgemein sicher als gute Idee. Bei *Zelda: The Wind Waker* war's ganz nett, zusätzliche Miniaufgaben für Tingle zu lösen und eine Seekarte auf dem GBA-Display zu haben, aber wirklich gebraucht hab ich das nicht. Nintendo sollte auch darauf achten, dass nicht gleich jedes Spiel ein solches Goodie bekommt, so dass es keinen Overflow gibt, wie man so schön sagt. Manchmal kommt mir die Link-Möglichkeit wie ein verzweifelter Versuch vor, die Leute zum Kauf eines weiteren Spielmoduls zu bewegen. Brauche ich das wirklich, wenn ich zusätzlich noch ein weiteres Spiel kaufen muss?! Ich denke nicht, denn auszahlen tut's sich garantiert nicht. 3. Zum Sony PSP kann ich mich kurz fassen. War ja klar, dass die früher oder später nachziehen mussten ... ich bin aber dennoch der Meinung, dass nichts besser als das Original wird und deshalb Nintendo auch führend in diesem Bereich bleiben wird. In diesem Sinne, das war's so weit von mir.

EURE TREUE LESERIN ALEX

INFO WWW.N-ZONE.DE

Themenchat

Chat mit Nintendo:
Ihr wolltet den Menschen bei Nintendo schon immer mal direkt eure Meinung sagen bzw. sie mit Fragen löchern? Jetzt habt ihr die Gelegenheit dazu: Chattet jeden Dienstag von 17 bis 18 Uhr auf unserer Homepage www.n-zone.de mit Nintendo. Stellt Fragen und bekommt Antworten aus erster Hand. Das gab's noch nie.

Chat mit Synetic/TDK Mediactive:
Ebenfalls einmalig, der Themenchat mit Synetic und TDK. Die Entwickler von World Racing stehen uns am 13. August um 18 Uhr Rede und Antwort.

Chat mit der Redaktion:
Einmal im Monat bekommt ihr die Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen oder Kritik? Wir sind für alles offen. Schaut einfach am 27. August von 17 bis 18 Uhr auf unsere Website.

Fortsetzungen

Hallo.
Eigentlich ist nix dagegen zu sagen, Fortsetzungen zu *Mario*, *Zelda*, *Metroid* & Co. rauszubringen. Aber sie sollten

von der Qualität nicht ihren Vorgängern hinterherhinken, das war bis jetzt leider bei den meisten der Fall. Einzig und allein *Metroid Prime* konnte mich voll überzeugen. Bei *Mario* z.B. waren die Aufgaben in den Welten immer gleich. Da war bei *Mario 64* doch viel mehr

„Von Sony's PSP geht keine Gefahr aus!"

Abwechslung geboten. *Zelda* hat mich auch enttäuscht. Viel zu wenig Dungeons, zu leicht und viel zu kurz. Außerdem wird es Zeit für 'ne Sprachausgabe. Das Einzige, was genial war, waren die Schifffahrten auf dem Meer, das hat richtig Spaß gemacht. Des Weiteren finde ich, es ist 'ne gute Idee, verstärkt auf die Link-Möglichkeit zu setzen. Das wurde bis jetzt wirklich vernachlässigt. Aber Nintendo sollte nicht glauben, dass sich die Leute ein Spiel kaufen, nur weil man es mit dem GBA verbinden kann. Da muss die Qualität natürlich auch stimmen. Außerdem müssten sie schon mehr Werbung dafür machen. Viele Leute wissen doch gar nicht, dass das geht. Bezüglich des PSP würde ich sagen, dass da von Sony keine Gefahr ausgeht. Da bis jetzt aber kaum Infos über Sonys Handheld verfügbar sind, kann man das auch nicht mit Sicherheit sagen. Nintendo darf sich auf jeden Fall nicht wieder den Fehler erlauben, die Konkurrenz zu unterschätzen, und die Entwicklung verschlafen. Das war's dann von mir.

EUER LESER ANTE BLAIC

Neue Charaktere

Hi N-Zone Team.
Ich möchte mal was zum Brief von Halasar sagen. Ich finde, dass ausgerechnet diese Fortsetzungen Nintendo so super macht. Man kann (fast) immer erwarten, dass ein cooler, noch besserer Nachfolger kommt. Bestes Beispiel sind gerade *Super Mario Sunshine* und *Mario Kart Double Dash!!*. Diese „aufgewärmten Neuauflagen", wie er es nannte, sind für mich – und da bin ich bestimmt nicht der Einzige – immer wieder verbesserte Fortsetzungen einer absolut spitzenmäßigen Serie. Wo ich ihm ein bisschen Recht geben muss, ist, dass sich Nintendo ruhig mal einen oder zwei neue Charaktere ausdenken sollte. Aber im Großen und Ganzen sind das für mich absolut supercoole Serien von Nintendo.

EUER MARTIN

INFO ELECTRONIC ARTS PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

In der letzten N-ZONE haben wir euch aufgerufen, uns eine Comic-Fortsetzung zum Thema Videospiele zu schicken. Wir erhielten Berge von Post und bedanken uns für die rege Beteiligung.

Nach harten Diskussionen haben wir uns für den Comic von Anna Gustedt aus Westoverledingen entschieden. Anna kann sich über einen neuen Nintendo GameCube freuen. Und auch im nächsten Monat könnt ihr wieder etwas gewinnen. Nämlich Star Wars: Clone Wars, F1 Career Challenge und Capcom vs. Snk 2 von Electronic Arts. Um an unserem Wettbewerb teilzunehmen, müsst ihr uns einen Comic schicken, der an den Gewinner-Comic anknüpft. Wichtig ist ebenfalls wieder, dass der Comic nur aus drei Bildern bestehen darf, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut erkennbar sind. Einsendeschluss ist der 22. August. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen. COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema: „*Metroid Prime 2*-Neuerungen"

FreezerX — Metroid Prime 2 – Neuerungen
Rang: ▲
Angemeldet seit: 14.07.02
Gepostet: 26.05.03 09:38

Welche Änderungen wünscht ihr euch in MP 2 zum Vergleich mit MP 1 am meisten?
Ich hätt gern mehr geniale Engegner und eine noch komplexere Story.Umfang sollte bleiben.Wenn noch bessere Lava- und Wassereffekte eingebaut würden wäre das auch super.Auch noch kleine Feinschliffe könnten vorgenommen werden,wie z.B. bessere Feuerwaffenanimationen unter Wasser.

MfG,
Freezer

Blood_Falcon — AW: Metroid Prime 2 – Neuerungen
Rang: ▲
Angemeldet seit: 31.03.03
Gepostet: 26.05.03 18:29

Ich fänd eine bessere Interaktion mit der Umgebung wünschenswert.
z.B. an irgend so ein Geschütz von den Space Piraten gehen zu können um die Piraten dann alle Umzuballern.

Oder sowas ähnliches.

RCP — AW: Metroid Prime 2 – Neuerungen
Rang: ▲
Angemeldet seit: 25.11.01
Gepostet: 26.05.03 19:14

sorry wenn ich euch störe aber ein multyplayer modus passt halt net zu metroid, egal ob das game ein shooter ist oder nicht. meiner meinung nach sollte aber der nachfolger einen multyplayer modus haben damit die große breite maße mal aufhört zu nerven nur wer metroid prime nicht als xten shooter sieht und auch die anderen teile kennt kann das verstehen *g*

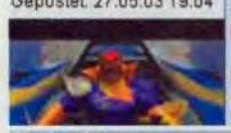
TheXecutioner — AW: Metroid Prime 2 – Neuerungen
Rang: ▲
Angemeldet seit: 08.01.03
Gepostet: 26.05.03 23:35

für MP2 würd ich mir wünschen:

- Sprachausgabe
- Mehr und noch schwierigere Endgegner
- Mehr Metroids
- so'n cooler Urwald wär geil... ok die Tallon Oberwelt is zwar auch recht tropisch, aber naja... eben nicht genug *hrhr*
- Mehr Zwischensequenzen, wo auch die Gegner in einer einzelnen Sequenz gezeigt werden, was die so draufhaben...
- Mehr Waffen.. z.b. eine Art Fernglas wär net schlecht

hm mehr fällt ma grad nich ein *g*

Blood_Falcon — AW: Metroid Prime 2 – Neuerungen
Rang: ▲
Angemeldet seit: 31.03.03
Gepostet: 27.05.03 19:04



In Metroid Prime 2 wären auch einige Taktische einschläge geil.
z.B. dass man sich in die KI der Drohnen (oder Abwehrkanonen) einhäken könnte und die dann entweder selber steuern könnte oder ihre KI auf "Space Piraten Abschiesen" Polen könnte.

Oh man, drei mal "könnte" in einem Satz Ich muss mal mein Wortschatz erweitern !!!

Shadow-bow — AW: Metroid Prime 2 – Neuerungen
Rang: ▲
Angemeldet seit: 05.07.03
Gepostet: 07.07.03 12:30

wie wärs zur abwechslung mal mit irgendwelchen wegpunkten, zu denen man sich beamen kann? Die ständige lauferei zieht irgendwie den Spielspaß runter, findet ihr nicht? Und natürlich sone Art längere Vorgeschichte. In Metroid prime findet man sich nach 2 Minuten Abspann auf dem Raumschiff wieder. isn bissel kurz aber nicht unbedingt wichtig, nurn Vorschlag!

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch hier Tipps zu Spielen!

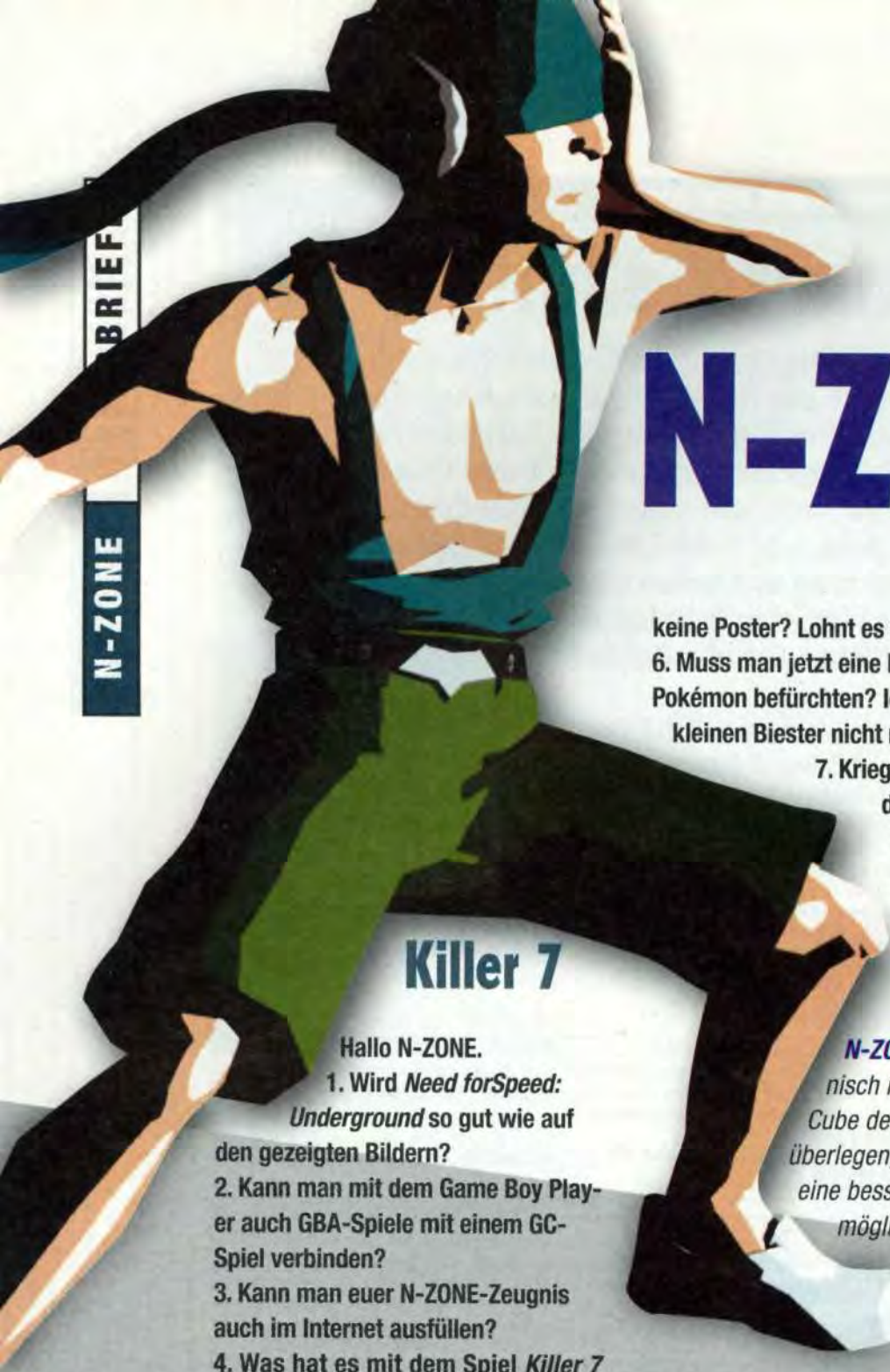
INFO NEUE THEMEN FÜR DIE LESERBRIEFE

Diskussionsstoff

Ihr möchtet auch einmal in der N-ZONE zu Wort kommen und anderen Lesern eure Ansichten mitteilen? Wunderbar, denn wir wollen eure Meinung wissen!

1. Die neue Pokémon-Welle naht. Bleibt damit Nintendo dem Kiddie-Image treu oder ist der Sammelwahn völlig unverständlich?
2. Nintendo sagt, die besten Mehrspieler-Games kann man nur zu Hause mit Freunden spielen. Ist das im Zeitalter des Online-Gaming noch zeitgemäß?
3. Sorgen die bestehenden Nintendo-Serien immer noch für genügend Unterhaltung oder müssen langsam neue Charaktere her?

Leser fragen, N-ZONE antwortet



Killer 7

Hallo N-ZONE.
1. Wird *Need forSpeed: Underground* so gut wie auf den gezeigten Bildern?
2. Kann man mit dem Game Boy Player auch GBA-Spiele mit einem GC-Spiel verbinden?
3. Kann man euer N-ZONE-Zeugnis auch im Internet ausfüllen?
4. Was hat es mit dem Spiel *Killer 7* auf sich?
5. Wieso gibt es in eurer Zeitschrift keine Poster? Lohnt es sich nicht?
6. Muss man jetzt eine Invasion der Pokémon befürchten? Ich kann diese kleinen Biester nicht mehr sehen!?!
7. Kriegen Abonnenten das N-ZONE-Sonderheft als Abo-Bonus zugeschickt?

EUER TREUER LESER NILS

N-ZONE: *1. Technisch ist der GameCube der PlayStation 2 überlegen, so dass sogar eine bessere Grafik möglich wäre.*
2. Ja, das ist möglich. Man braucht dazu zwei Fernseher, zwei GameCubes und natürlich das Verbindungskabel.
3. Nach dem Launch unserer nigelnagel-neuen Website kannst du das Zeugnis nun auch online ausfüllen. Einfach kostenlos anmelden und ausfüllen. Du kannst sogar was gewinnen.
4. Es handelt sich hierbei um ein recht innovatives Action-Adventure von Capcom. Nähere Information findest du in dieser Ausgabe ab Seite 8.
5. Die Mehrheit unserer Leser wünscht sich kein Poster. Außerdem ist das Durchschnittsalter unserer Leser mittlerweile 18, und somit eigentlich aus dem "Poster-Alter" heraus.
6. Nach der ersten gigantischen Erfolgswelle der Pokémon wird es sich nach dem Erscheinen von Pokémon Rubin und Saphir nicht anders verhalten. Da musst du wohl oder übel durch. Aber keine Sorge: Die N-ZONE wird nicht zur POKÉ-ZONE.
7. Nee, du. Das N-ZONE-Sonderheft müssen sich die Abonnenten auch separat kaufen.

Großes Yu-Gi-Oh!

Hi!!
Ich wollte mal fragen, ob ein *Yu-Gi-Oh!*-Spiel für den GameCube in Entwicklung ist oder bald kommen wird? Auf diversen Internet-Seiten wird das Spiel als *Yu-Gi-Oh! The Falsebound Kingdom* bezeichnet und soll in Japan im Dezember 2003 und in den USA im Februar 2004 rauskommen. Jetzt wollte ich wissen, ob und wann Konami es auch in Deutschland oder zumindest eine PAL-Version veröffentlichen wird. Auf der E3 wurde auch nichts gezeigt, oder? Könnt ihr nicht mal eine Vorschau im Heft bringen?

MFG AGE_FORCE

N-ZONE: *Keine Sorge, der GameCube wird mit einem Yu-Gi-Oh!-Titel versorgt werden. Auch der Titel The Falsebound Kingdom ist korrekt. Das Erscheinungsdatum im November 2003 bezieht sich auf jeden Fall nicht auf den europäischen Markt. Hierfür wurde auch noch keine Ankündigung gemacht, was aber nicht heißen muss, dass der Titel nicht doch kommt. Eines ist jedoch sicher: Yu-Gi-Oh! The Falsebound Kingdom kommt nicht mehr dieses Jahr in Europa heraus. Sobald nähere Informationen verfügbar sind, halten wir euch aber auf dem Laufenden.*

Nintendo und die Dritten!

Hallo ihr Redis!
Ich bin jetzt treuer Leser, seitdem der GameCube erschienen ist, und das Heft gefällt mir sehr gut. Ich hab aber jetzt ein paar Fragen.
1. Gibt es einen besonderen Grund dafür, dass die ganzen Drittherstellers GameCube-Projekte canceln oder erst gar nicht für den Cube herausbringen wollen? Ich find das nicht so toll von denen.
2. Ich versteh nicht ganz, wie sich das Nintendo mit der Online-Funktion des Cubes vorgestellt hat. Wenn sie einen Adapter rausbringen, können sie doch auch ihren Spielen eine Online-Funktion spendieren. Gerade so Spiele wie *F-Zero GX* oder *Mario Kart DD* eignen

INFO HERSTELLER ANTWORTEN

Was ihr schon immer wissen wolltet ...

An dieser Stelle möchten wir euch die Möglichkeit geben, den Entwicklern oder Herstellern Fragen zu stellen. Also schnappt euch Papier und Bleistift und schickt uns einen Brief oder eine Postkarte. Wer lieber eine E-Mail schickt, kann diese an n-zone@computec.de senden. Wir leiten die Fragen dann an die Entwickler weiter. Alternativ könnt ihr auch in unserem Forum unter www.n-zone.de eure Fragen stellen oder uns eine SMS schicken (wie das geht, lest ihr auf Seite 72).

Niko, Bochum: *Burnout 2: Point of Impact* ist echt ein supergeniales Rennspiel für den GC. Besteht vielleicht die Möglichkeit, dass der Titel auch für den GBA erscheint? Dass die Grafikpower für tolle Rennspiele ausreicht, hat der GBA ja schon bewiesen.

Peter Weiß
PR Manager/Producer, Acclaim:
Burnout 2 wurde, wie auch schon der erste Teil, speziell für die jeweilige Hardware programmiert. Sei es GameCube, Xbox oder PlayStation 2, jede Plattform hat das bestmögliche Burnout 2 bekommen. Eine 1:1-Umsetzung auf den GBA wäre auf keinen Fall möglich gewesen – die Entwickler hätten sowohl bei der grafischen Qualität als auch bei der Spielgeschwindigkeit starke Einbußen in Kauf nehmen müssen. Somit wäre ein Großteil dessen, was Burnout ausmacht, verloren gegangen.

Samuel, Entlebuch (CH): Was ist aus dem *Banjo-Kazooie*-Titel für den GBA geworden? Wurde er gecancelt?

Harald Ebert
Product Manager, Nintendo of Europe:
Bezüglich des für GBA geplanten Titels Banjo-Kazooie – Grunty's Revenge liegen uns bislang noch keine neuen Informationen vor. Sobald wir Näheres wissen, werden wir dies bekannt geben.

Thomas, Münster: Wird es für den GBA vielleicht auch ein komplett neues *Mario*-Jump&Run geben? *Mario & Luigi* geht ja mehr in die Rollenspiel-Ecke und die bisher erschienenen Titel waren allesamt Remakes.

Harald Ebert: *Es sind für den Game Boy Advance sehr viele neue Mario-Titel geplant. Abgesehen von Mario & Luigi, das auch über Rollenspiel-Elemente verfügt, erscheint im Oktober Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3, die Umsetzung eines der beliebtesten Mario-Jump&Runs des NES. Selbstverständlich wird es für den Game Boy Advance zukünftig auch völlig neue Jump & Runs mit Mario in der Hauptrolle geben. So wurde z. B. auf der diesjährigen E3 Mario & Donkey Kong vorgestellt. Wenn ein Release-Termin für Europa feststeht oder weitere Mario-Titel geplant sind, könnt ihr dies in der N-ZONE erfahren.*

UMFRAGE AUFLÖSUNG AUS LETZTER AUSGABE

N-ZONE UNTER BESCHUSS!

In der letzten Ausgabe haben wir Fabian und Udo mitten ins *Herr der Ringe*-Getümmel gestürzt. Welche Äußerungen ihnen dabei über die Lippen kamen, wollten wir euch entscheiden lassen. Hier der originellste Spruch Mathias Hörsch aus Köln. Die anderen Gewinner wurden bereits schriftlich benachrichtigt.

sich doch wunderbar dafür. Wenn – wie Sega – die Entwickler den GameCube in der Beziehung nur etwas mehr unterstützen würden, würde sich die ganze Aktion auch lohnen. Ubi Soft geht wohl in die richtige Richtung mit ihrem neuen Teil von *Splinter Cell*, was ja auch onlinefähig sein wird. Bitte beantwortet mir meine Fragen.

EUER TREUER LESER PATRICK DAAS

N-ZONE: *1. Alle Entwickler programmieren Spiele nicht nur, weil es ihnen Spaß macht – das tut es auf jeden Fall, sonst würden sie es ja schließlich nicht tun. Die Games müssen auch Profit abwerfen, damit sich der immense Kostenaufwand, der mit der Entwicklung eines Spieles verbunden ist, auch lohnt. Sieht ein Hersteller keine Möglichkeit oder hat er die Befürchtung, auf einer Plattform nicht genügend Exemplare abzusetzen, wird nicht mehr für die Konsole entwickelt. Allerdings kommen immer noch mehr als genug gute Spiele für den GameCube heraus, da braucht ihr euch keine Sorgen zu machen.*
2. Was dieses Thema angeht, kann ich dir unsere Reportagen der letzten paar Ausgaben ans Herz legen. Dort haben wir ausführlich berichtet, wie Nintendo dem Online-Konzept gegenübersteht und warum. Tatsache ist einfach, dass Nintendo der Meinung ist, die besten Mehrspieler-Duelle finden zu Hause mit Freunden vor dem Fernseher statt.

Immer feste druff!

Hallo N-ZONE!
Lange habe ich mich damit zurückgehalten, aber ich meine, jetzt ist es an der Zeit, euch mal die Meinung zu sagen:

1. Ich finde es furchtbar, dass ihr euch selber nur so mit Lob überschüttet und nur Leserbriefe mit positiven Resonanzen abdruckt.
2. Das Design eurer Zeitschrift hat sich zwar verbessert, und auch dass das Heft größer geworden ist, finde ich klasse. Dafür wurde aber einfach mal unter den Tisch gekehrt, dass das Heft mal eben doppelt so teuer geworden ist.
3. Manche Tests sind so amateurhaft geschrieben, dass ich mir lieber den Test auf Nintendo-Fan-Website-XY durchlese. Ein Beispiel? Okay! Der PAL-Test von *Super Mario Sunshine*, der Import-Test zu *Pokémon* oder auch der *Sonic Adventures*-Test. Irgendwie wird einfach kaum ein Fakt richtig auf den Punkt gebracht und viel zu viel subjektives, langweiliges Zeugs füllt den Test und am Ende bin ich kaum schlauer. Das Ganze klingt jetzt ziemlich hart und es gibt natürlich auch eine Menge klasse Sachen in eurer Zeitschrift (sonst würde ich sie mir ja nicht kaufen), aber ich will euch wissen lassen, dass ihr nicht immer so tun sollt, als seid ihr die Unfehlbar-Tollsten.

GRUSS TOM

N-ZONE: *Schluck, so ein Brief kurz vor Feierabend ist schon heftig. Wir wollen dir aber zeigen, dass wir uns nicht scheuen, auch kritische Meinungen zu unserem Heft abzudrucken.*
1. Was die Leserbriefe, voll gestopft mit Lob, angeht, können wir sagen, dass es nun mal hauptsächlich Briefe dieser Art sind, die wir bekommen. Außerdem überschütten wir uns nicht selbst mit Lob, das macht ihr. Wir drucken die Briefe schließlich nur ab und schreiben sie nicht selbst. Allerdings drucken wir auch durchaus kritische Stimmen ab, wie dein Leserbrief beweist.
2. Wir kehren nichts unter den Tisch. Allerdings kannst du die N-ZONE heute nicht mit dem Heft von vor fünf Jahren vergleichen. Wir haben mehr Seiten und eine hochwertige Klebebindung. Redaktion und Layout möchten auch in einer immer teurer werdenden Welt wenigstens noch das Geld für Wasser und Brot verdienen. Und trotz Preiserhöhung um 43% - und nicht 100% - ist die N-ZONE immer noch eines der günstigsten Magazine auf dem Markt. Aber wir machen dir einen Vorschlag. Mach einfach ein bisschen Werbung für die N-ZONE. Je mehr Leute die N-ZONE kaufen, desto eher können wir den Preis wieder senken ;-)
3. Beim Verfassen der Tests geben wir uns sehr viel Mühe, um euch die Stärken und Schwächen eines Spiels zu offenbaren. Um euch in Zukunft einen noch besseren Eindruck von einem Spiel zu vermitteln, haben wir ab dieser Ausgabe den brandneuen Detail-Check ins Leben gerufen. Hier habt ihr die Stärken und Schwächen eines Spiels auf einen Blick.

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Schnell genug!?

Auf unserer Homepage haben wir eine Umfrage durchgeführt, die euch entlocken sollte, welches Rollenspiel ihr favorisiert. Hier das Ergebnis:

Gibt es genügend Rennspiele auf dem GameCube?

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Raziel und Kain beehren die Xbox. In der ausführlichen Vorschau hierzu erfahrt ihr alles Wissenswerte. Weitere Themen in der Vorschau-Strecke sind unter anderem FIFA 2004, Star Wars: Knights of the Old Republic und, und, und. Der Testteil hat dieses Mal Titel zu bieten wie Freedom Fighters, Group S Challenge, Fluch der Karibik, Aliens vs. Predator Extinction. Als besonderen Leckerbissen könnt ihr den Importtest zu Dino Crisis 3 lesen und euch Tipps und Kniffe zu Midnight Club II aus der Komplettlösung holen. Jetzt im Handel!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Im Vorschau-Bereich erwarten euch ausführliche Ersteindrücke zu Jordan Mechners Meisterwerk Prince of Persia: The Sands of Time, Capcoms Onimusha 3 und THQs WWE SmackDown! Here comes the Pain. Ob es Indiana Jones mit Lara Croft aufnehmen kann, erfahrt ihr beim Test von Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft. Rennspielfans dürfen sich auf den Test von Formel Eins 2003 freuen. Jetzt im Handel!

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Marios Erzfeind bekam nun auch endlich seinen Auftritt auf dem GameCube!

NÄCHSTES FEEDBACK-THEMA:

POKÉMON RUBIN & SAPHIR

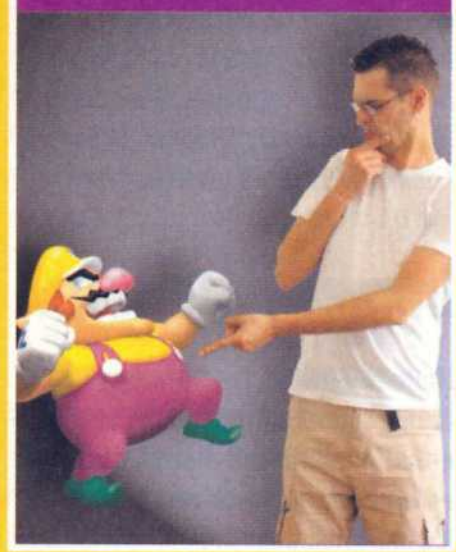
Lange hat es gedauert, bis die kleinen Sammelmonster ihr Stelldichein auf dem GBA gegeben haben. Nun ist es aber endlich so weit und die neue *Poké*-Welle erfasst Deutschland mit voller Wucht. Inzwischen haben Nintendos Fantasiewesen Konkurrenz in Form von *Yu-Gi-Oh!* bekommen. Wir wollen von euch wissen, welcher Sammelwahn bei euch ganz vorne liegt. Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von Pokémon haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

WARIO WORLD

It's me Ma... äh, Wario!

Nintendo versteht es wie keine andere Firma, Charaktere zu erschaffen und sie über Jahre hinweg derart zu etablieren, dass sie fast jedem Zocker im Gedächtnis bleiben. So geschah es auch mit Wario. 1992 erschien er das erste Mal auf der Bildfläche als finaler Endgegner in dem Game-Boy-Jump&Run *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins*. Rasch avancierte er zum Hauptcharakter in mehreren GB-Hüpfereien – drei Teile für den Game Boy bzw. Game Boy Color sowie ein Spiel auf dem Game Boy Advance – und bekam schließlich seinen lang erwarteten GameCube-Auftritt in *Wario World*. Überraschenderweise wurde zuletzt genannter Titel nicht von Nintendo selbst entwickelt, sondern von Treasure. Die begabten Japaner waren in der Vergangenheit eigentlich nur durch famose klassische Ballerspiele bekannt gewesen. *Radiant Silvergun* und *Ikaruga* gingen unter anderem auf ihr Konto. Nachdem wir *Wario World* in der Ausgabe 07/03 ausführlich getestet

Wer sich als Nintendo-Fan bezeichnet, sollte eigentlich auch Marios teuflisches Alter Ego kennen. Das wollten wir prüfen und haben euch gefragt, ob ihr Wario überhaupt kennt. Erwartungsgemäß ist den meisten unter euch der kleine dickbäuchige Gierhals ein Begriff und habt seine Abenteuer schon auf dem Handheld gespielt. Immerhin noch 19,3 % bekamen Wario in *Wario World* das erste Mal zu Gesicht.



Fortsetzungen können gut oder schlecht werden. Bei Nintendo-Titeln, so hat die Vergangenheit gezeigt, war bisher meistens Ersteres der Fall. Aus diesem Grund wollten wir von euch wissen, was ihr von einem zweiten Teil zu *Wario World* haltet. 55,3 % machen dies von der Qualität abhängig. 23,7 % möchten unbedingt mit Wario ein zweites Mal auf Schatzsuche gehen. 11,4 % möchten um jeden Preis verschont bleiben und die restlichen 9,6 % möchten eine Fortsetzung erst auf dem GC-Nachfolger sehen.

Welche Wertung würdest du *Wario World* geben?

90% und höher!	9,3%
Zwischen 85% und 90%	31,5%
Zwischen 80% und 85%	35,2%
Zwischen 75% und 80%	14,8%
Zwischen 70% und 75	1,8%
Unter 70%	7,4%

Eigentlich ist es recht ungewöhnlich, dass ein Spiel mit einem reinrassigen Nintendo-Charakter von einem anderen Entwicklerteam programmiert wird als von Nintendo selbst. Das finale Produkt zeigt aber, dass mit Treasure eine gute Wahl getroffen wurde. Hier schieden sich bei euch allerdings die Geister. 41,3 % von euch finden, dass so etwas öfter gemacht werden sollte. 21,7 % meinen: Nintendo-Spiele von Nintendo. Unzufrieden mit der Arbeit von Treasure waren immerhin noch 37 %.

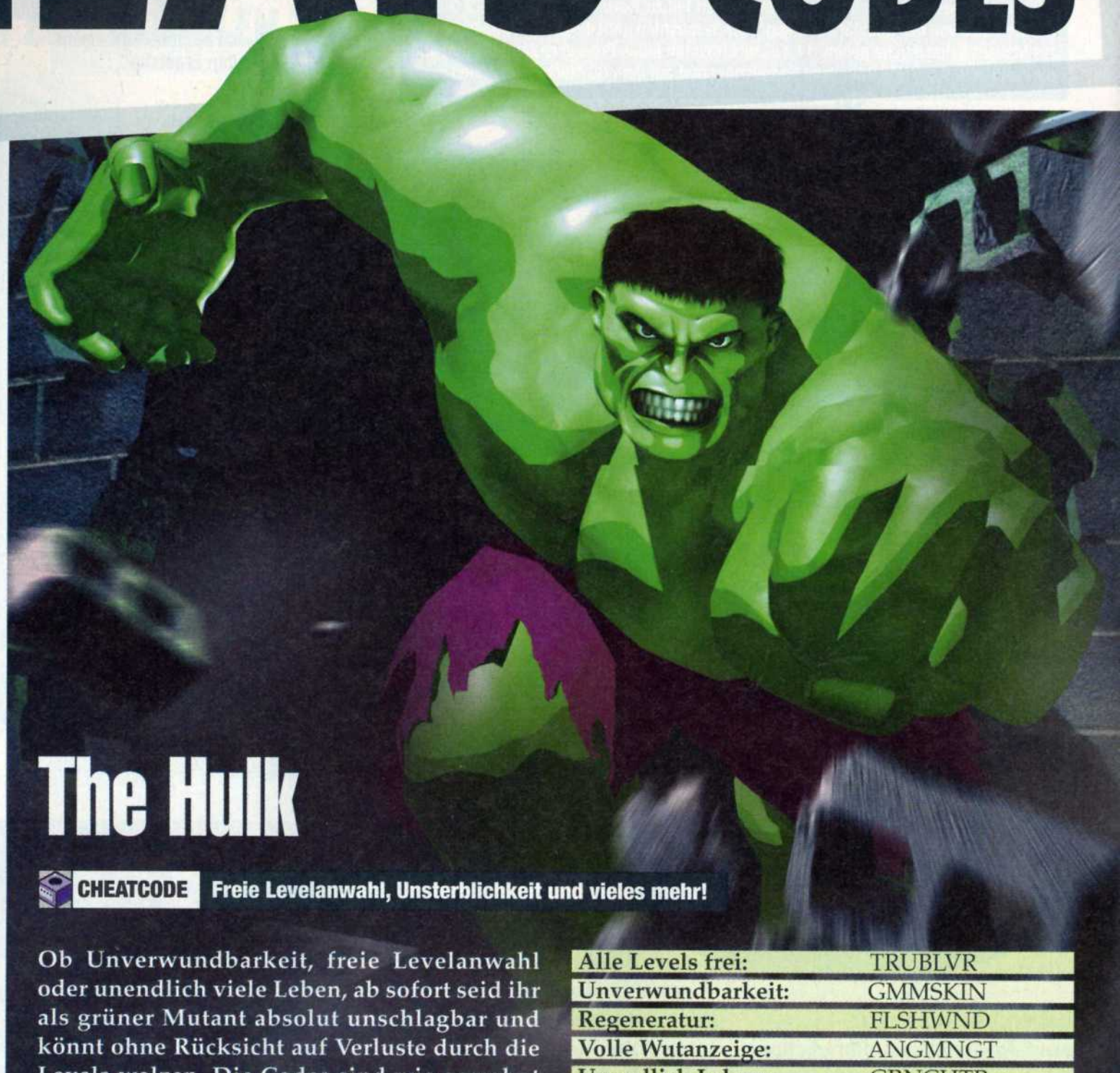
haben, wollten wir eure Ansichten zu dem Action-Abenteuer wissen. Allgemein war die Meinung bei euch zwar überwiegend positiv, allerdings gab es in einigen Punkten doch etwas zu meckern. Die Rätsel empfanden viele von euch, nämlich genau 50 %, viel zu leicht. Knapp dahinter mit 46,1 % lagen diejenigen, die die Kopfnüsse als ausgewogen und vom Schwierigkeitsgrad her passend fanden. Die überwältigende Mehrheit mit exakt 75 % konnte gar nicht verstehen, dass dieses Game derart schnell durchgezockt war. Als angenehm empfanden immerhin noch 20,2 % die Spielzeit und überraschenderweise noch knapp 5 % sogar als zu lang. Grafisch wurde das Spiel von euch mit den meisten Stimmen (49,5 %) als gut, aber ausbaufähig bewertet. Sicher stellt das Spiel keine wirklich ernst zu nehmende Konkurrenz für *Mario Sunshine* dar, macht aber trotzdem in der kurzen Spielzeit einen Heidenspaß. Abgesehen davon: Niemand lacht so schön gemein wie Wario. In diesem Sinne!

Auch *Wario World* unterstützt die Connectivity beider Nintendo-Systeme. Hellauf begeistern konnte dieses Feature 55 % von euch. 13 % von allen Beteiligten hätten sich eine intensivere Ausreizung dieser Verbindung gewünscht. Überhaupt nichts davon halten überraschenderweise immer noch 13 %. Und überhaupt nicht genutzt wird dieses Feature von 19 % aus Mangel an GBA oder Linkkabel.

CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
29, Volontärin

Die Kunst der Kartenkämpfe geht weiter. Deshalb haben wir auch dieses Mal einen **Sack voll Yugi-Codes** für euch.



The Hulk

CHEATCODE **Freie Levelanwahl, Unsterblichkeit und vieles mehr!**

Ob Unverwundbarkeit, freie Levelanwahl oder unendlich viele Leben, ab sofort seid ihr als grüner Mutant absolut unschlagbar und könnt ohne Rücksicht auf Verluste durch die Levels walzen. Die Codes sind wie gewohnt unter dem Menüpunkt „Optionen" einzugeben. Um die jeweiligen Cheats zu aktivieren bzw. zu deaktivieren, müsst ihr unter dem Menüpunkt „Spezial-Features" die Option „Cheats" auswählen. Danach könnt ihr eurer Zerstörungswut freien Lauf lassen.

Alle Levels frei:	TRUBLVR
Unverwundbarkeit:	GMMSKIN
Regeneratur:	FLSHWND
Volle Wutanzeige:	ANGMNGT
Unendlich Leben:	GRNCHTR
Doppelte HP für Hulk:	HLTHDSE
Doppelte HP für Feinde:	BRNGITN
Halbierte HP für Feinde:	MMMYHLP
Gemeiner Schlag:	FSTOFRY
Highscore zurücksetzen:	NMBTHIH
Rätsel gelöst:	BRCESTN

MIT VOLLER WUTANZEIGE ... macht das Niederknüppeln doppelt Spaß! (links oben). MIT DEN CODES ... schaltet ihr auch gleichzeitig eine Menge interessantes Bonusmaterial frei (rechts oben). DIE KORREKTE EINGABE ... wird durch eine entsprechende Meldung bestätigt (links unten).

INFO N-ZONE-HELPLINE

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/846033
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Def Jam Vendetta

CHEATCODE **Zweites Outfit für die Wrestling-Stars.**

In unserer letzten Ausgabe konntet ihr nachlesen, wie ihr sofort Zugriff auf die komplette, 44 Mann starke Truppe erhaltet. Für einige Stars können zudem auch noch andere Klamotten freigeschaltet werden. Wählt einfach den Battle-Modus aus, gebt eure User-ID an, haltet im „Choose Fighter"-Bildschirm die Tasten L + R + Z gleichzeitig gedrückt und gebt folgende Tastenkombinationen ein:

Charakter:	Kombination:	Proof:	A, Y, B, Y, X
Briggs:	A, B, X, Y, X	Razor:	Y, X, A, B, B
D-Mob:	Y, Y, B, Y, Y	Ruffneck:	Y, X, B, A, Y
Manny:	X, Y, X, Y, X	Spider:	Y, B, A, Y, X
Peewee:	A, B, B, Y, X	Tank:	B, Y, X, A, A

IN SCHALE WERFEN **Für diese langbeinige Schönheit macht man(n) das doch gerne.**

QUITE RIGHT DRESSED **Dann klappt's auch problemlos mit dem Flachlegen!**

Superman: Shadow of Apokolips

CHEATCODE **More Power for the Master of Security.**

Euch fehlt im neuen Abenteuer des heldenhaften Kapuzenträgers noch ein wenig Abwechslung? Dann wechselt doch einfach mal die Hintergrundfarbe des Spiels, schaltet den schwersten Schwierigkeitsgrad frei oder wählt eine andere Spielfigur. Um die nachfolgenden Cheats einzugeben, geht ihr einfach wie gewohnt vor.

Unendlich Superkräfte:	JUICED UP
Leerer Superpower-Meter:	JOR EL
Unendliche Gesundheit:	FIRST AID
Slow-Motion:	SLOW MOTION
Levels freischalten:	SIGHTSEEING
Biografien freischalten:	INTERVIEW
Filme freischalten:	POPCORN
Leichter Stärketest:	SORE FINGER
Keine Zeitlimits mehr:	STOP THE CLOCK
Sehr schwere Schwierigkeit:	NAILS
Als Clark Kent spielen:	SECRET IDENTITY
Als Parasite spielen:	FEELING DRAINED
Metropolis erkunden:	WANDERER
Tomaten-Suppen-Modus:	TOMATO SOUP
Cheat_PS:	PEA SOUP
Mastercode:	I WANT IT ALL

KAMIKAZE-FLIEGER **Eine andere Hintergrundfarbe verbessert leider nicht gerade die Weitsicht.**

Donkey Kong Country

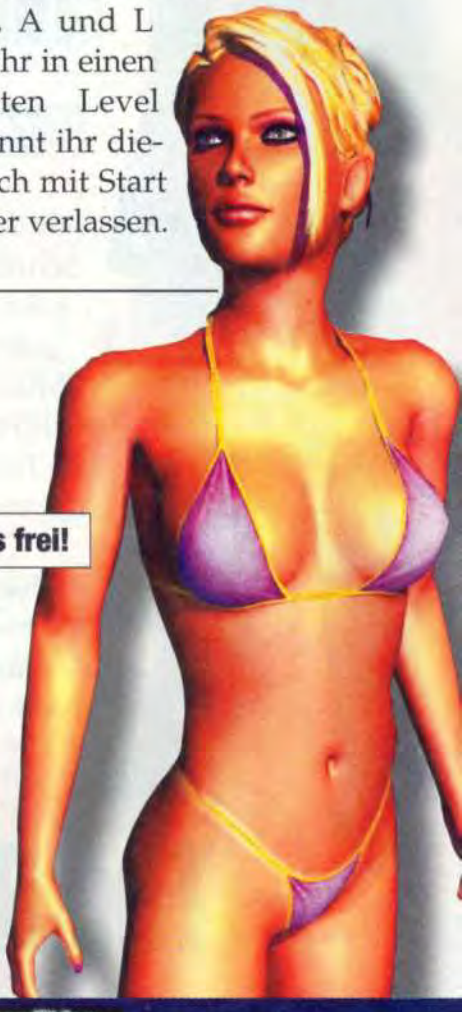
CHEATCODE **Geht mit 50 Leben auf Bananenjagd.**

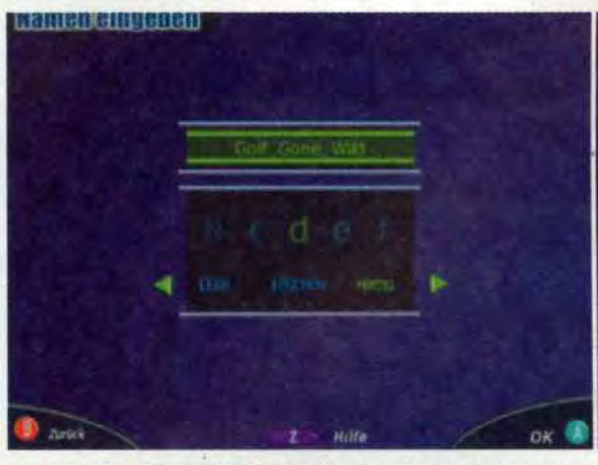
Den SNES-Klassiker im Hosentaschenformat könnt ihr ab sofort statt mit nur 5 Leben mit insgesamt 50 Versuchen starten. Um eurem Primaten-Duo mit Extraleben etwas auf die Sprünge zu helfen, müsst ihr nur nach dem Start im „Select a game"-Bildschirm die Select-Taste gedrückt halten und nacheinander B, A, R, R, A und L drücken. Wenn ihr in einen bereits gespielten Level zurückkehrt, könnt ihr diesen übrigens auch mit Start und Select wieder verlassen.

Outlaw Golf

CHEATCODE **Schaltet alle Golfer, Kurse und Clubs frei!**

Mit dem Mastercode zu *Outlaw Golf* dürft ihr ab sofort jeden der zehn Charaktere den Schläger schwingen lassen. Ohne langwieriges Freispielen könnt ihr euch gleich ein Bild davon machen, wie sich eine herrische Domina auf dem Golfplätz schlägt. Um auf alles zugreifen zu können, müsst ihr lediglich als Namen **Golf_Gone_Wild** eingeben. Viel Spaß!





KURZ UND SCHMERZLOS **In wenigen Sekunden steht euch alles offen (links).**
LACK UND LEDER **Die SM-Fetischistin mit dem devoten Caddie-Sklaven (rechts).**

Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

CHEATCODE Das Kartendeck-Tuning für Yami Yugi.

Wie versprochen, findet ihr hier den angekündigten Nachschub. Um euch die Karten zu schnappen, betätigt ihr einfach im Hauptmenü die rechte Schultertaste, wählt anschließend die Option „misc" an, geht auf „Passwort" und gebt die nachfolgenden Zahlencodes ein.

Karte:	Code:
Austausch:	05556668
Bezaubernde Nixe:	75376965
Böse Drachenkämpferin:	70681994
Dark Magician:	46986414
Dimensionaler Krieger:	37043180
DNA-Operation:	74701381
Doma, Engel der Stille:	16972957
Doron:	00756652
Dorover:	24194033
Drachenfanggefäß:	50045299
Drachenmensch:	81057959
Drachenpfeifer:	55763552
Drachenschatz:	01435851
Drachensucher:	28563545
Dryad:	84916669
Dunames, dunkle Hexe:	12493482
Dunkles Licht:	45895206
Dunkeläugiger Zauberer:	38247752
Dunkelgrau:	09159938
Dunkle Energie:	04614116
Dunkle Hexe:	35565537
Dunkle Sage:	92377303
Dunkle Schimäre:	32344688
Dunkler Angreifer:	41949033
Dunkler Elf:	21417692
Dunkler Feuerdrache:	17881964
Dunkler Feuersoldat #1:	05388481
Dunkler Feuersoldat #2:	78861134
Dunkler Hase:	99261403
Dunkler König d. Abgrunds:	53375573
Dunkler Künstler:	72520073
Dunkler Schatten:	40196604
Dunkles Zebra:	59784896
Eldeen:	06367785
Elektrische Eidechse:	55875323
Elektrische Schlange:	11324436
Elektropeitsche:	37820550
Elfenlicht:	39897277
Erdrüttler:	60866277
Ewige Ruhe:	95051344
Ewiger Luftzug:	56606928
Exil des Bösen:	26725158
Exodia, die Verbotene:	33396948
Finsterdornen:	43500484
Finsternis naht:	80168720
Fluchzerstörer:	19159413
Fressgaboon:	42578427
Kaiserliche Richterin:	15237615
Kerkerwurm:	51228280
Panzerauge:	64511793
Scheibenzauberer:	76446915
Schleimechse:	16353197
Schneetreiben:	00473469
Schwarzes Loch:	53129443
Sensenmann Dokuroizo:	25882881
Staubtornado:	60082869
Steinschmelzer:	40826495
Tanzender Elf:	59983499
Tiefsee-Hai:	28593363
Traumclown:	13215230
Verbrecher-Duo:	44763025
Vernichtender Nebel:	94716515
Verzauberter Speer:	96355986
Vornehmer Egotist:	90219263
Würfel-Armadillo:	69893315
Zerstörer-Golem:	73481154
Zombiedrache:	66672569

James Bond 007: Nightfire

CHEATCODE Der unschlagbare Geheimagent.

Für den Superagenten haben wir ebenfalls ein paar nette Schummeleien. Ihr habt einen Level immer noch nicht geknackt und seid wahnsinnig neugierig, wie's weitergeht? Oder euch geht ständig vor lauter Rumballern die Munition aus? Dann drückt während des Spiels Start, um den Pausenbildschirm zu aktivieren, und gebt nachfolgende Tastenkombinationen ein. Ein akustisches Signal bestätigt euch die richtige Eingabe.

Höhere Stimmen:	R, ←, L, →, ↑, Select, L
Unendlich Gesundheit:	R, ←, L, →, ↑, Select, ←
Mehr Munition:	R, ←, L, →, ↑, Select, →
Freie Levelanwahl:	R, ←, L, →, ↑, Select, R

The Revenge of Shinobi

CHEATCODE Schaltet alle Stages frei und schnappt 99 Leben.

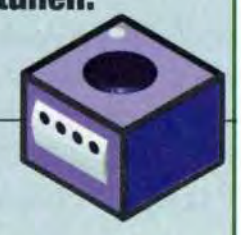
Auch bei dem Versuch, die Welt von Ashira-os zu befreien, können wir euch etwas unter die Arme greifen. Mit dem nachfolgenden Passwort verschafft ihr euch nicht nur Zutritt zu sämtlichen Stages, sondern werdet praktischerweise auch gleich noch mit 99 Leben ausgestattet. So gerüstet, können die Shoguns gleich einpacken!

Alle Stages freischalten:	67MB
	FNNG
	VL&Y
	FWZ5

INFO SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Mit den nachfolgenden Codes könnt ihr euer Schummelmodul wieder mal ein wenig tunen. Die Eingabe unter [m] dürft ihr aber – wie immer – nicht vergessen!



Burnout 2: Point of Impact

[m]	
1 B916-7EWY-UGE3M	2 G681-QZAM-WYGFF
2 23X8-U3DK-WP68Q	3 T1E5-F06B-27UZH
Unendlich Boost	4 2EFX-CAVJ-A8HM1
1 NPPC-EW8J-2KWT9	**Pursuit Modus**
2 H9A5-5PBK-T13V2	1 AW3G-ZXPN-UMDNC
3 8GXT-YBPR-NP2KD	2 CCYR-KCPT-NJ7P6
Super-Beschleunigung	**Alle Autos und Strecken**
1 7YM9-03QJ-ARVF2	1 B4DR-VF27-YB6NP
	2 T5NM-WRTF-5GT7D

Wario World

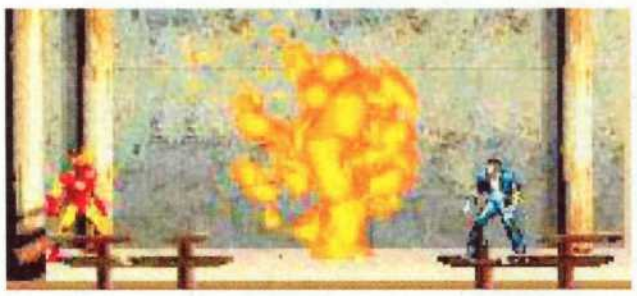
[m]
1 YP55-6GTH-1MAN2
2 8XRX-0H7V-7WR33
Maximale Gesundheit
1 48QY-6GKC-U9HYE
2 2D45-2DXF-PVD07
Viele Coins
1 NBU4-ZYNE-QXC7F
2 FMCE-MNCZ-8C1FK
Alle Levels frei
1 8UJT-B0JP-HVJ3T
2 8HPY-H01Z-H9PZ0

X-Men 2: Wolverine's Revenge

CHEATCODE **Unverwundbarkeit für Wolverine.**

Solltet ihr gerade damit beschäftigt sein, Jagd auf gewissenlose Wissenschaftler zu machen und so dem Tod ein Schnippchen zu schlagen, dann können wir euch hiermit ein wenig unter die Arme greifen. Die nachfolgenden Tastenkombinationen sind im „SELECT A SLOT"-Bildschirm einzugeben. Viel Spaß beim Schlitzen!

Unverwundbarkeit: Linke Schultertaste gedrückt halten und runter, rauf, runter, runter, rauf, runter, Select drücken
100 Leben: Linke Schultertaste gedrückt halten und 7x rechts drücken
Alle Power-ups: Linke Schultertaste gedrückt halten und rechts, links, rechts, links, rechts, links, rechts drücken
Mit ausgefahrenen Klauen Gesundheit regenerieren: Linke Schultertaste gedrückt halten und rechts, rauf, runter, rechts, links, Select, Select drücken



100 LEBEN
Da kann man absolut locker bleiben und sich gelassen durch die Levels kämpfen!

INFO **CLASSIC-CHEATS**

Tipps für Klassiker

Viele Spiele laden auch nach langer Zeit noch zum Spielen ein.

Crazy Taxi

CHEATCODE **Einmal mit dem Rad durch die Stadt.**

Wenn ihr mal wieder *Crazy Taxi* spielen wollt, dann gestaltet das Spiel doch einfach etwas abwechslungsreicher. Damit's funktioniert, müsst ihr im Hauptmenü das Original-Spiel auswählen.

Fahrrad statt Taxi: Im Charakterauswahl-Bildschirm dreimal hintereinander gleichzeitig L und R drücken
Pfeile deaktivieren: Vor der Charakterauswahl R und Start gedrückt halten
Zielmarkierung deaktivieren: Vor der Charakterauswahl L und Start gedrückt halten
Experten-Modus: Vor der Charakterauswahl L, R und Start gedrückt halten
Ein-neuer-Tag-Modus: Während des Charakterauswahl-Bildschirms einmal R drücken und bei der Fahrerwahl R gedrückt halten

Neu an deinem Kiosk:

Jeden Monat mit super Girls-Extra

KidsZone girls
Alles, was bei Girls angesagt ist!

Handy
Mode
Kino
TV
Schmink-tipps
Foto-Love-Story
Musik
Pferde

Lösung Teil 2

Pokémon Rubin & Saphir

Mit dem zweiten Teil der **Komplettlösung** erringt zwei weitere Orden.

Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe mit dem ersten Teil unserer *Pokémon Rubin*& *Saphir*-Komplettlösung sicher nach Malvenfroh geführt haben, soll euch der zweite Teil bis zur Route 119 bringen.

Route 117

Folgende wilde Pokémon leben hier: Zigzachs, Volbeat, Gehweiher, Marill, Illumise, Goldini

Von Malvenfroh wandert ihr Richtung Westen. Am Anfang dieser Straße findet ihr die Pokémon-Pension. Sprecht mit der Pensionsleiterin, wenn ihr eure Geschöpfe abgeben wollt. Ihr könnt maximal zwei Tiere in der Pension unterbringen. Wenn ihr Pokémon abgebt, die noch nicht so viel Erfahrung gesammelt haben, werden sie in der Pension wachsen und dazulernen. Falls ihr ein Männchen und ein Weibchen derselben Art dort abgebt, besteht die Chance, dass dieses Paar nach einiger Zeit Nachwuchs bekommt. Nun lauft ihr weiter Richtung Westen, um euch den nächsten Trainern zu stellen. Triathlet Dylan schickt ein Dodu Level 18 gegen euch in den Kampf. Pokémon-Züchterin Lydia sendet zuerst ein Wingull, dann ein Marill und als Nächstes ein Roselia gegen euch aus. Anschließend folgt ein Goldini, dann ein Knilz und als Letztes ein Eneco. Alle Gegner haben Level 12. Wenn ihr Lydia besiegt habt, erwarten euch auch schon die Zwillinge Anne und Meg. Die beiden schicken ein Zigzachs Level 16 und ein Makuhita Level 18 gegen euch in den Kampf. In der Nähe der Zwillinge findet ihr einige Beeren. Pflückt sie und geht dann weiter nach Westen. Als Nächstes versucht euch Triathletin Maria mit einem Dodu Level 18 das Leben schwer zu machen. Dann versucht sich der Käfermaniac Derek mit seinem Nincada, einem Pudox und einem Papinella (alle Level 15) an euch. Der letzte Gegner auf dieser Straße ist Pokémon-Züchter Isaac. Er versucht euch zuerst mit einem Flurmel, dann mit einem Stollunior und als Nächstes mit einem Schwalbini niederzuringen. Sind diese bezwungen, folgen noch ein Makuhita, ein Fiffyen sowie ein Zigzachs. Alle Widersacher dieser Kampfeinlage haben Level 12. Wenn ihr euch erfolgreich gegen Isaac behauptet habt, findet ihr unterhalb des südlichen Blumenbeetes einen großen Ball und oberhalb des nördlichen Blumenbeetes könnt ihr einen Beleber entdecken. Anschließend lauft ihr nach Westen weiter.

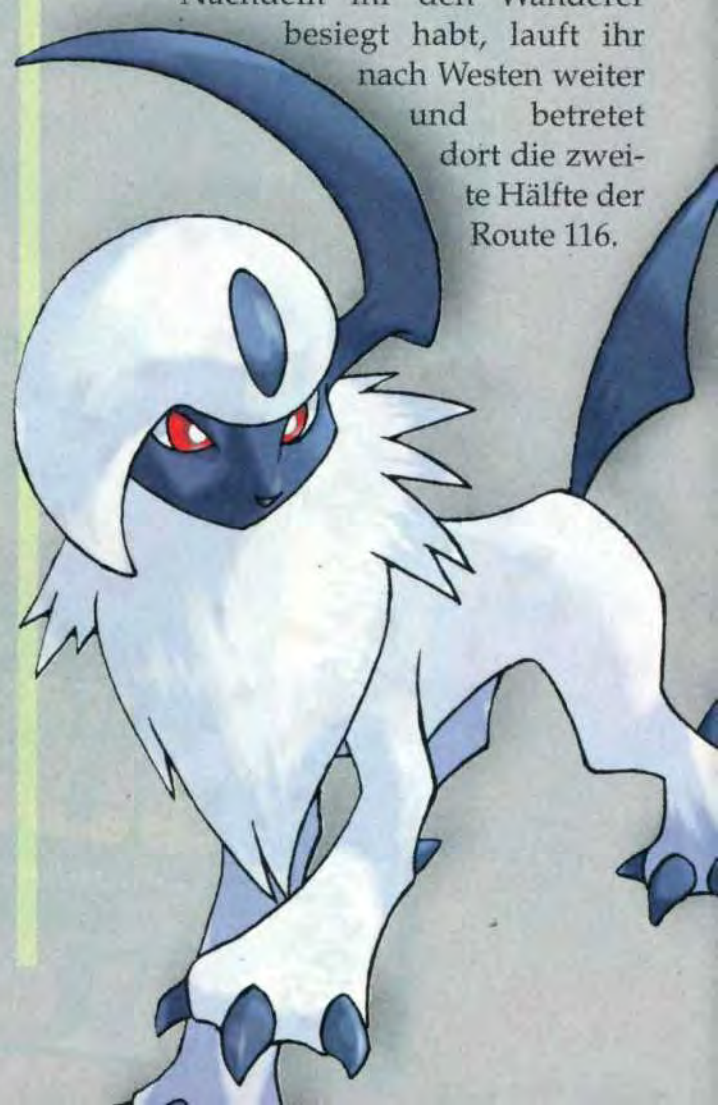
Wiesenflur

Obwohl hier Heikos Verwandte leben und sich in Wiesenflur eine Wettbewerbsarena befindet, ist diese Stadt ziemlich klein. Nehmt in der Arena an den ersten Wettbewerben teil. Heikos Verwandte leben im mittleren Haus der südlichen Stadt. Besucht also nun euren Freund. Westlich des Hauses von Heikos Verwandtschaft wird eine Frau beurteilen, wie sehr euch eure Pokémon lieben. Geht auf Nummer Sicher und setzt euer bestes Pokémon in der Liste nach vorn. Dann checkt ihr noch das Angebot im Pokémon-Supermarkt und weiter geht's in Richtung des Tunneleingangs in der Nähe. Bevor ihr den Tunnel betretet, müsst ihr euch davon überzeugen, dass eines eurer Pokémon „Zertrümmern" beherrscht.

Metaflurtunnel

Ihr seid schon auf der anderen Seite dieses Tunnels gewesen. Mithilfe von „Zertrümmern" könnt ihr nun beide Seiten des Tunnels benutzen. Zuerst gilt es aber, Wanderer Mike zu schlagen. Dieser tritt mit zwei Exemplaren der Spezies Kleinstein und dann mit einem Machollo (alle Level 16) gegen euch an.

Nachdem ihr den Wanderer besiegt habt, lauft ihr nach Westen weiter und betretet dort die zweite Hälfte der Route 116.



Route 116

Ihr trefft einen Mann, der sein Schattenglas verloren hat. In den Klippen findet ihr ein KP-Plus. Dort benutzt ihr den Detektor, um das Glas zu finden. Es stellt sich heraus, dass dieses Glas nicht dem Mann gehört, und ihr packt das Schattenglas in eure Tasche. Anschließend geht es durch den Tunnel zurück.

Metaflurtunnel

Hinter dem Eingang nach Wiesenflur findet ihr im Norden des Tunnels Top-Äther. Endlich könnt ihr dem getrennten Liebespaar helfen. Benutzt „Zertrümmern", um den Weg durch den Metaflurtunnel frei zu machen. Der erfreute Mann schenkt euch ein HM04 (Stärke). Dann geht es nach Wiesenflur zurück.

Wiesenflur

Zurück in Wiesenflur, besucht ihr noch mal Heikos Familie. Ihr begegnet der Frau vom Metaflurtunnel. Sie ist ebenfalls eine Verwandte Heikos. Reist weiter nach Malvenfroh-City und wendet euch nach Norden. Reist auf der Route 111 zu eurem nächsten Ziel.

Route 111

Nehmt die Stufen hoch nach Norden. Ihr erreicht ein kleines, gelbes Haus, vor dem ein Mann steht. Er fragt euch, ob ihr es mit seiner Familie im Kampf aufnehmen möchtet. Ihr müsst alle vier Familienmitglieder direkt hintereinander schlagen. Nehmt euch also ein gutes Elektrizität- und Wasser-Pokémon und schon geht's los. Victor Winstrate versucht euch mit einem Schwalbini und einem Zigzachs (beide Level 16) zu schlagen. Als Nächste versucht sich Victoria Winstrate mit einem Roselia Level 17 an euch. Dann taucht Vivi Winstrate auf und schickt zuerst ein Marill, anschließend ein Knilz und zuletzt ein Camaub (alle Level 15) gegen euch ins Duell. Zum Schluss erscheint Vicky Winstrate mit einem Meditie Level 18. Nachdem ihr die gesamte Sippe geschlagen habt, besucht ihr das Haus der Verlierer, um dort einen Extra-Gegenstand abzusahnen. Lauft nach Norden und benutzt „Zertrümmern", um durch einen engen Pass zu gelangen. Wenn ihr etwas weiter auf dem Pfad wandert, seht ihr die Interviewer Gabby und Ty. Bekämpft deren Magnetilo und Flurmel (beide Level 19) und gebt ihnen dann ein Interview. Wenn ihr das nächste Mal in einer Stadt seid, seht ihr euch im Fernsehen die Reportage an. Ein Stück weiter stoßt ihr auf die Picknickerin Irene. Diese sendet ein Knilz und ein Marill (beide Level 18) gegen euch aus. Danach begegnet euch Camper Travis mit einem Sandan Level 19. Hinter Travis wird die Straße aufgrund eines Sandsturms unpassierbar. Geht also weiter Richtung Westen auf die Route 112.

POKÉMON-PENSION Lasst schwächere Kreaturen hier hochzüchten oder gebt ein Pärchen ab, um ein junges Pokemon zu bekommen.

ALTE BEKANNTE Besucht mal wieder Heiko und seine Verwandtschaft. Da ihr den Metallflurtunnel freigelegt habt, werden sie euch mit Lob überschütten.

EINE HARTE NUSS Die Winstrate-Familie müsst ihr in einer Serie von vier Kämpfen schlagen, um das Macho-Band zu erhalten.

NATURGEWALT Der Sandsturm macht die Straße unpassierbar, bis ihr das Wüstenglas bekommen habt und sie damit durchqueren könnt.

SEILBAHNSTATION Diese finsteren Typen lassen euch nicht passieren.

FOSSILIEN Hier könnt ihr in Erfahrung bringen, wo es Fossilien gibt.

Route 112

Folgende wilde Pokémon leben hier: Camaub, Machollo

Diese Straße führt zum Schlotberg hinauf. Zwei Trainer erwarten euch am Beginn der Route 112, einer südlich und der andere nördlich. Camper Larry versucht euch mit einem Zigzachs und einem Blanas (beide Level 18) zu Leibe zu rücken. Picknickerin Carol sendet ein Papinella und ein Lombrero (beide Level 18) gegen euch aus. Nachdem beide Trainer besiegt sind, steigt ihr ein paar Stufen hinauf zu den nächsten Trainern. Wanderer Trent versucht euch mit vier Exemplaren der Spezies Kleinstein (alle Level 16) zu besiegen. Dann möchte Wanderer Brice mit euch ringen. Er verwendet ein Camaub und ein Machollo (beide Level 18) gegen euch. Sprecht nach den Duellen mit dem gegnerischen Team, das die Seilbahn bewacht. Diese Kerle lassen euch nicht passieren und so müsst ihr den langen Weg um den Berg herum nehmen. Wendet euch nach Westen zum Eingang des Feurigen Pfades.

Feuriger Pfad

Folgende wilde Pokémon leben hier: Qurtel, Camaub, Sleima

Durchquert diesen Tunnel und merkt euch den Felsblock im Westen. Wenn ihr den nächsten Orden errungen habt, könnt ihr ihn mit „Stärke" beiseite schieben und den Rest des Pfades erkunden. Jetzt aber verlasst ihr den Feurigen Pfad am anderen Ende.

Route 112

Dies ist die andere Seite von Route 112. Pflückt die Fragia- und die Pirsifbeeren. Jetzt geht es weiter nach Osten auf die Route 111.

Route 111

Folgende wilde Pokémon leben hier: Puppance, Schmerbe, Tuska, Kleinstein, Marill, Sandan, Gehweiher

Erneut ist der Süden der Straße von einem Sandsturm blockiert. Geht also weiter nach Norden und ihr stoßt auf den nächsten Trainer. Ass-Trainer Milton schickt einen Frizelbliz und einen Wailmer (beide Level 18) gegen euch ins Rennen. Weiter den Pfad hoch seht ihr einen Mann, der euch TM43 (Geheimpower) gibt. Damit könnt ihr euch eine Geheimbasis schaffen und einrichten. Lauft weiter nach Norden, bis ihr ein kleines Haus in östlicher Richtung seht. Bei der alten Dame könnt ihr rasten und eure Pokémon dadurch heilen. Mit dem Eilrad fahrt ihr den Hang rauf und stoßt auf Schwarzgurt Daisuke. Dieser führt ein Machollo Level 18 gegen euch ins Feld. Fahrt zum Hotel zurück und pflückt dort die Himmih- und die Sinelbeeren. Sprecht mit dem Mädchen, um eine zufällige Beere zu bekommen (ihr könnt täglich zurückkommen, um eine Beere zu erhalten). Geht nach Westen, um einem weiteren Trainer die Stirn zu bieten. Ass-Trainer Brooke benutzt ein Wingull, dann ein Roselia und zuletzt ein Camaub (alle Level 18) im Kampf.

Route 113

Folgende wilde Pokémon leben hier: Pandir, Panzaeron, Sandan

Diese Straße führt nach Laubwechselfeld. In der Nähe des Vulkans trefft ihr auf Teenager Neal. Er sendet ein Knacklion Level 18 und ein Geradaks Level 20 gegen euch aus. Nördlich von Neal versteckt sich Ninjajunge Lao in der Asche. Sprecht ihn an, um einen Kampf zu beginnen. Lao führt vier Exemplare der Spezies Smogon (dreimal Level 17, zuletzt Level 19) gegen euch ins Feld. Wenn ihr Lao geschlagen habt, lauft ihr zum östlichen Hang, um dort einen Superschutz einzusammeln. Dann geht es wieder weiter nach Westen. Die Schirmdame Madeline erwartet euch bereits mit ihrem Camaub Level 20. Als Nächstes trefft ihr auf die Zwillinge Tori und Tia. Die beiden benutzen jeweils ein Flurmel Level 20 für das Duell. In den Felsen nahe den Zwillingen findet ihr Top-Äther. Weiter geht es nach Westen.
Ihr gelangt an eine Glaswerkstatt. Bevor ihr sie betretet, müsst ihr noch Lung schlagen, der sich nahe der Tür in der Asche versteckt. Ninjajunge Lung rückt euch mit einem Nincada und dann mit einem Ninjask (beide Level 19) auf die Pelle. Der Besitzer der Werkstatt gibt euch eine Aschetasche. Sammelt damit Asche im hohen Gras, um in der Werkstatt verschiedene Items daraus machen zu lassen. Weiter geht es nach Westen, wo ihr an einem Hang TM32 (Doppelteam) findet. Dann lauft ihr nach Süden, wo der letzte Trainer euch erwartet. Teenager Dillon sendet ein Stollunior Level 20 gegen euch aus.

Laubwechselfeld

Im Pokémon-Center begegnet ihr Lanette. Sie hat das Pokémon-Lagerungs-System erfunden. Westlich des Centers gibt es eine Wettbewerbsarena. Um dort teilnehmen zu können, müsst ihr den Normal-Rang haben. Das Haus neben der Arena gehört dem Attacken-Helfer. Dieser kann euren Geschöpfen Attacken für den Preis einer Herzschuppe beibringen. Diese findet ihr zwar erst, wenn ihr „Tauchen" beherrscht, kommt aber einfach später zurück, um euren Pokémon die richtigen Attacken beibringen zu lassen. Westlich des Supermarktes befindet sich Prof. Kosmos Labor. Sprecht dort mit der Frau. Sie teilt euch mit, dass der Professor mit dem gegnerischen Team zur Route 114 gegangen ist.

Route 114

Folgende wilde Pokémon leben hier: Loturzel, Wablu

Verlasst Laubwechselfeld in Richtung Westen. Betretet das grüne Haus, in dem der Fossilmaniac wohnt. Der kleine Bruder des Maniacs gibt euch TM28 (Schaufler). Geht dann durch das Loch in der Wand, um am Ende der Höhle Tipps für Fossilienfunde zu bekommen. Wieder draußen, steht westlich ein Mann mit einem Fiffyen. Er gibt euch TM05 (Brüller). Weiter geht es nach Süden, um den nächsten Trainern zu begegnen. Angler Nolan schickt ein Schmerbe Level 20 ins Duell. Als Nächster versucht sich Angler Claude mit zwei Exemplaren der Spezies Goldini (beide

HANDARBEIT In der Glaswerkstatt werden Items hergestellt.

ÜBERFALL Verhindert den Diebstahl des Meteoriten.

Level 16), dann mit einem Schmerbe Level 18 und zu guter Letzt mit einem Goldini Level 16 an euch. Dann trefft ihr auf Picknickerin Nancy. Sie rückt euch mit einem Marill und einem Lombrero (beide Level 19) zu Leibe. Ihr lauft weiter über eine Brücke und gelangt an ein gelbes Haus. Hinter dem Haus findet ihr östlich an einem Hang einige Beeren. Pflückt sie und betretet dann das Haus. Hier wohnt Lanette, die euch eine Loturzel-Puppe (Saphir) oder eine Samurzel-Puppe (Rubin) gibt. Wenn ihr das nächste Mal einen PC benutzt, wird „Lanettes PC" erscheinen, um das Pokémon-Lagerungs-System aufzurufen. In der Nähe von Lanettes Haus steht ein Mann, der euch eine Beere gibt. Kommt hierhin zurück, um täglich eine Beere zu erhalten. Sammelt alle fünf! Dann geht es weiter nach Süden. Ihr trefft die Zwillinge Tyra und Ivy. Diese kämpfen mit einem Roselia Level 19 und einem Georok Level 21. Wenn die beiden besiegt sind, wendet ihr euch Camper Shane zu. Er benutzt im Kampf ein Sandan und ein Blanas (beide Level 19). Dann bekommt ihr es mit Pokémaniac Steve zu tun. Dieser sendet ein Stollunior Level 20 gegen euch aus. Wenn ihr alle Trainer besiegt habt, steigt ihr die Stufen zum Berg hoch. Nördlich der Stufen gilt es, einen Fels zu zertrümmern, um das Protein dahinter zu ergattern. Folgt dann dem felsigen Pfad zu den nächsten Trainern. Hitzkopf Bernie sendet ein Schneckmag und ein Wingull (beide Level 19) gegen euch aus. Dann versucht sich Wanderer Lucas mit drei Exemplaren der Spezies Kleinstein (alle Level 18) an euch. Der letzte Trainer ist Wanderer Lenny mit zwei Exemplaren der Spezies Machollo (beide Level 19). Habt ihr auch Lenny besiegt, wandert ihr zum nahen Höhleneingang.

Meteorfälle

Folgende wilde Pokémon leben hier: Zubat, Krebutack

Wenn ihr die Meteorfälle erreicht, lauft ihr zuerst nach Norden, um einen Hyperheiler zu ergattern. Dann geht es zurück zum Ausgangspunkt und weiter nach Westen über eine Brücke. Ihr stolpert über das gegnerische Team, das gerade einen Meteoriten stehlen will. Das zweite Team taucht auf und will den Diebstahl verhindern. Das erste Team verlässt daraufhin den Schlotberg und der andere Anführer von Team Aqua/Magma (dies hängt davon ab, welche Version ihr spielt) wechselt einige Worte mit euch. Sprecht dann mit dem Mann im Hintergrund, denn dies ist Professor Kosmo. Wendet euch nach dem Gespräch westlich einigen Stufen zu, um einen Mondstein zu finden. Dann müsst ihr den Weg zur Seilbahn auf der Route 112 zurücklaufen. Sprecht mit der Frau an der Seilbahnstation, um den Schlotberg hochfahren zu können.

Schlotberg

Wenn ihr aus der Seilbahn aussteigt, seht ihr zwei fiese Team-Typen, die den südlichen Pfad zur Seilbahn blockieren. Wandert also den Berg hinauf. Sprecht die Teammitglieder auf dem Bergplateau an, um herauszubekommen, was sie planen. Danach lauft ihr zum westlichen Hang, um dort gegen die Team-

MEHR POWER!

SCHLOTBERG Genießt die Aussicht und fahrt mit der Seilbahn den Schlotberg hinauf, um dort einen Diebstahl zu vereiteln.

KRATERSEE Bekämpft das gegnerische Team, damit die Lebensräume der Pokemon erhalten bleiben. Nehmt anschließend den Meteoriten aus der Apparatur.

HEISSES PFLASTER Diese alte Dame an den heißen Quellen gibt euch ein Ei, das ihr mit euch herumtragt, bis ein seltenes Pokemon daraus schlüpft.

HITZE-ORDEN In dieser Turnhalle wimmelt es von Feuer-Pokemon. Sofern ihr den Sieg davontragen wollt, setzt ihr eure Wasser-Pokemon ein.

mitglieder zu kämpfen. Das erste Bandenmitglied sendet ein Zubat und ein Fiffyen (beiden Level 20) gegen euch aus. Dann tritt der Vorsitzende Matt gegen euch an. Er versucht euch mit einem Kanivanha, dann mit einem Fiffyen und zuletzt wieder mit einem Kanivanha (alle Level 20) fertig zu machen. Als Nächstes seht ihr, was der Teamboss mit dem Meteoriten vorhat, und fordert ihn heraus. Teamboss Adrian/Marc will euch mit einem Magnayen Level 24, dann mit einem Golbat Level 14 und zum Schluss mit einem Tohaido Level 25 niederringen. Habt ihr den Boss geschlagen, wird das Team seine Pläne aufgeben. Nach eurem Sieg ist der Pfad südlich der Seilbahnstation frei. Steigt hier die Stufen zum Steilpass hinab.

Steilpass

Folgende wilde Pokémon leben hier: Machollo, Camaub, Spoink

Der Steilpass führt hinunter nach Bad Lavastadt. Es gibt hier drei Trainer. Es wird allerdings mehrere Reisen den Pass hinauf oder hinab erfordern, um sie alle zu schlagen. Steigt also die Treppen hinunter oder hüpft über die Hänge hinab, um Camper Ethan zu treffen. Dieser schickt ein Zigzachs Level 21 und ein Schwalbini Level 22 ins Duell. Südöstlich von Ethan liegt ein Feuerheiler. Dann erwartet euch Picknickerin Diana mit einem Knilz, einem Myrapla und einem Wablu (alle Level 20). Vom Grund des Pfades erreicht ihr die Route 112. Lauft nach Westen und nach Bad Lavastadt zurück.

Bad Lavastadt

Hier gibt es heiße Quellen, die ihr über eine Hintertür im Pokémon-Center erreicht. Die alte Frau vor den heißen Quellen gibt euch ein Ei. Solltet ihr keinen Platz in eurer Pokémon-Gruppe haben, macht einen Platz frei und holt euch dann das Ei. Vielleicht schlüpft aus dem Ei ein Isso. Besucht dann den Kräuterladen im Westen der Turnhalle. Kauft nicht zu viele Kräuter, denn eure Pokémon mögen die bitteren Gewächse nicht und ihre Zuneigung zu euch schwindet, wenn sie zu viele Kräuter bekommen. Sprecht mit jeder Person im Laden, dann bekommt ihr Holzkohle geschenkt. Verlasst danach den Laden und lauft nach Westen zur Turnhalle.

Pokémon-Hallen-Orden Nr. 4

Belohnung: Hitze-Orden

Diese Halle ist voller Feuer-Pokémon. Benutzt also im Kampf ein Wasser- oder ein Boden-Pokémon. Die aufgeteilte Halle ist durch Wasserrutschen verbunden, die ihr benutzen müsst, um zum Hallenbesten vorzudringen. Der erste Gegner ist Ass-Trainer Zane. Er sendet ein Kecleon Level 24 gegen euch aus. Hitzkopf Axel versucht euch dann mit einem Camaub und einem Schneckmag

URZEIT-POKÉMON Nehmt eines der Fossilien mit.

HALLENBESTE
Kämpft gegen Flavia, um diesen Abschnitt zu beenden.

(beide Level 23) niederzuringen. Dann trefft ihr auf Kämpferin Sadie mit ihrem Meditie Level 24. Dann müsst ihr gegen die Hallenbeste Flavia antreten. Sie benutzt zwei Exemplare der Spezies Schneckmag (beide Level 26) und ein Qurtel Level 28 für das Duell. Habt ihr Flavia besiegt, winkt der Hitzeorden als Belohnung, mit dem ihr Pokémon bis Level 50 kontrollieren könnt. Außerdem könnt ihr „Stärke" am feurigen Pfad benutzen, um einen Feuerstein und TM06 (Toxin) zu ergattern. Zusätzlich zum Orden erhaltet ihr TM50 (Hitzekoller). Kaum verlasst ihr siegreich die Halle, kreuzt euer Rivale auf und gibt euch das Wüstenglas. Damit seid ihr in der Lage, den Sandsturm auf Route 111 zu durchqueren.

Route 112/Feuriger Pfad

Der nächste Kontrahent auf eurer Liste ist euer eigener Vater. Der schnellste Weg nach Blütenburg zurück führt östlich die mit Gras bewachsenen Hänge hinab. Schnappt euch das Nugget und weiter geht es die Stufen zum Höhleneingang hinauf. Durch den feurigen Pfad lauft ihr auf die Route 112. Dann biegt ihr nach Norden auf die Route 111 ab.

Route 111

Benutzt das Wüstenglas, um die Wüste zu erforschen. In der nordöstlichen Ecke liegen zwei Fossilien. Eines hebt ihr auf, während das andere im Sand versinkt. Das Wurzelfossil wird zu einem Liliep und das Klauenfossil wird zu einem Anorith. Verwahrt das Fossil, bis ihr nach Graphitport kommt. Geht durch den Sand weiter nach Süden, um auf einige Trainer zu treffen. Camper Cliff rückt euch mit zwei Exemplaren der Spezies Puppance und einem Sandan (alle Level 22) auf die Pelle. Danach versucht sich Picknickerin Heidi mit einem Sandan und einem Puppance (beide Level 23) an euch. Nun setzt Camper Drew sein Sandan Level 24 gegen euch ein. Westlich von Drew sammelt ihr den Sternenstaub ein. Dann geht es weiter nach Süden, den nächsten Trainern entgegen. Ruinenmaniac Dusty schickt ein Sandan Level 24 ins Duell. Als Letzte versucht sich Picknickerin Becky an euren Pokémon. Sie schickt ebenfalls ein Sandan Level 24 gegen euch aus. Am südlichen Ende der Wüste findet ihr TM37 (Sandsturm). Auf dem Weg dorthin passiert ihr eine auffällige Felsformation. Wenn ihr später das Rätsel in der Siegelkammer gelöst habt, könnt ihr hierher zurückkehren, um ein seltenes Pokémon zu fangen. Vorerst seid ihr aber mit der Wüste fertig und kehrt auf die Route 111 zurück. Reist nach Norden weiter.

Route 111/Route 113/Laubwechselfeld/Meteorfälle

Folgt der Route 111 bis zur Route 113. Weiter geht es nach Westen durch Laubwechselfeld. Dort lauft ihr auf der Route 114 durch die Meteorfälle und dann nach Norden auf die Route 115.

Route 115

Folgende wilde Pokémon leben hier: Pummeluff, Karpador, Pelipper, Wablu, Schwalboss, Tentacha

Die untere Hälfte der Route 115, die ihr erkundet, führt direkt nach Metarost

MEHR GRAFIK!

WIEDERBELEBUNG Gebt diesem Forscher euer Fossil, damit ihr eines der alten Pokemon erhaltet.

FAMILIENDUELL In dieser Halle müsst ihr gegen euren Vater antreten.

City. Wenn ihr später „Surfen" beherrscht, solltet ihr die andere Hälfte auch erforschen, um TM01 (Powerpunch), einige Beeren und Eisen (dazu benötigt ihr das Eilrad) zu ergattern. Lauft nun zum östlichen Ende des Pfades. Hier benutzt ihr an einem Felsblock „Zertrümmern" und flitzt dann den Pfad hinunter, um einen großen Ball und Morbeeren einzusammeln. Danach kehrt ihr auf den Weg zurück, wo euch bereits mehrere Trainer erwarten. Schwarzgurt Nob schickt ein Machollo Level 20 ins Duell. Am oberen, westlichen Strand stoßt ihr auf Kämpferin Cindy. Diese versucht euch mit einem Meditie und einem Makuhita (beide Level 19) niederzuringen. Pokémon-Sammler Hector schickt einen Sengo Level 20 gegen euch aus. Auf dem unteren, westlichen Strand findet ihr einen Supertrank. Dann lauft ihr nach Süden auf Metarost City zu.

Metarost City

Nun ist es an der Zeit, euer Fossil zur Devon-Corporation in den zweiten Stock zu bringen. Sprecht mit dem Forscher in der unteren, rechten Ecke und er wird euer Fossil in ein Pokémon verwandeln. Da dies einige Zeit beansprucht, heilt ihr inzwischen eure Gruppe am PC und kommt dann zurück. Wenn ihr euer Urzeit-Pokémon habt, verlasst ihr die Stadt und wandert nach Süden auf die Route 104, durch den Blütenburgwald und nach Blütenburg City.

Pokémon-Hallen-Orden Nr. 5

Belohnung: Balance-Orden

Bei diesem Besuch in Blütenburg City tretet ihr eurem Vater entgegen. Diese Halle ist voller Normal-Typ-Pokémon. Ihr solltet kräftige Kampf-Pokémon verwenden. Die Halle besteht aus einer Serie von sieben Räumen, die zu Norman führen. Jeder Raum hat einen besonderen Kampfstil. Um zu Norman zu gelangen, müsst ihr nicht jeden Trainer besiegen. Der einfachste Weg führt über die linke Seite. Im Initiative-Raum erwartet euch Ass-Trainer Randall mit einem Enekoro Level 27. Der Treffer-Raum enthält für euch Ass-Trainer Mary und ihr Enekoro Level 27. Im Null-Reduktionsraum steht Ass-Trainer Parker mit seinem Geradaks Level 27 für euch bereit. Der Abwehrraum beinhaltet Ass-Trainer Lori mit ihrem Geradaks Level 27. Im Wiedererlangungsraum halten sich Ass-Trainer George und sein Geradaks Level 27 auf. Der Ein-Schlag-KO-Raum hält für euch Ass-Trainer Berke mit seinem Sengo Level 27 bereit. Im Stärkeraum erwartet euch dann Ass-Trainer Jody mit einem Sengo Level 27. Wenn ihr dann auf euren Vater Norman stoßt, wird dieser euch mit einem Letarking Level 28, einem Muntier Level 30 und einem Letarking Level 31 zu Leibe rücken. Wenn ihr euren Vater besiegt habt, erhaltet ihr den Balance-Orden, der euch die Fähigkeit gibt, „Surfen" außerhalb von Kämpfen zu benutzen. Außerdem erhaltet ihr TM32 (Fassade). Verlasst die Halle wieder und besucht Wallys Elternhaus. Seine Eltern geben euch HM03 (Surfer), damit ihr Wally helfen könnt. Da ihr jetzt „Surfen" beherrscht, könnt ihr einige Wege erkunden, zu denen ihr vorher keinen Zugang hattet. Startet also an der Route 104 und erkundet den Weg, den Kapitän Brack mit euch genommen hat. Verlasst Blütenburg City nach Westen zum Strand. Bringt einem eurer Geschöpfe Surfer bei und haltet dann nach Süden auf die Route 105 zu.

Route 105

Folgende wilde Pokémon leben hier: Tentacha, Wingull, Wailmer, Pelipper, Karpador

Als Surfer habt ihr jetzt die Möglichkeit, euch Trainerduellen im Wasser zu stellen. Zuerst trefft ihr auf Schwimmer Dawn, der ein Marill Level 27 gegen euch ins Feld führt. Dann erwartet euch Schwimmerin Beverly mit zwei Wailmer (beide Level 26). An der westlichen Seite dieser Wasserstraße liegt eine Insel, auf der euch ein weiterer Trainer erwartet. Ruinenmaniac Foster benutzt im Duell ein Sandan und ein Sandamer (beide Level 26). Wenn ihr Foster besiegt habt, surft ihr zum westlichen Ende der Insel, um auf Schwimmer Austin zu treffen. Dieser benutzt ein Karpador, dann ein Tentacha und zuletzt ein Wingull (alle Level 25). Dann surft ihr auf die Felsformation im Norden zu.

Wie in der Wüste wird sich auch hier eine Höhle öffnen, wenn ihr die Nachricht in der Siegelkammer entschlüsselt habt. Kehrt hierhin zurück, um ein seltenes Pokémon zu fangen. Jetzt aber wendet euch wieder der Straße zu und surft nach Süden weiter. An der südlichen Kante der nächsten Insel erwartet euch wieder ein Duell. Schwimmer Luis setzt euch mit einem Kanivanha Level 27 zu. Wenn ihr mit Luis fertig seid, surft ihr nahe den westlichen Felsen weiter nach Süden. Erkundet hier die Inseln, um Eisen zu finden. Dann gleitet ihr weiter nach Süden auf die Route 106.

Route 106

Folgende wilde Pokémon leben hier: Wingull, Tentacha, Karpador, Pelipper, Wailmer

Auf dieser Straße erwartet euch Schwimmerin Nicole mit ihrem Wailmer Level 27. Dann gilt es, Schwimmer Douglas mit zwei Exemplaren der Spezies Tentacha (beide Level 26) zu schlagen. Betretet dann den südlichen Strand hinter Douglas. Schnappt euch das Protein und betretet Faustauhaven.

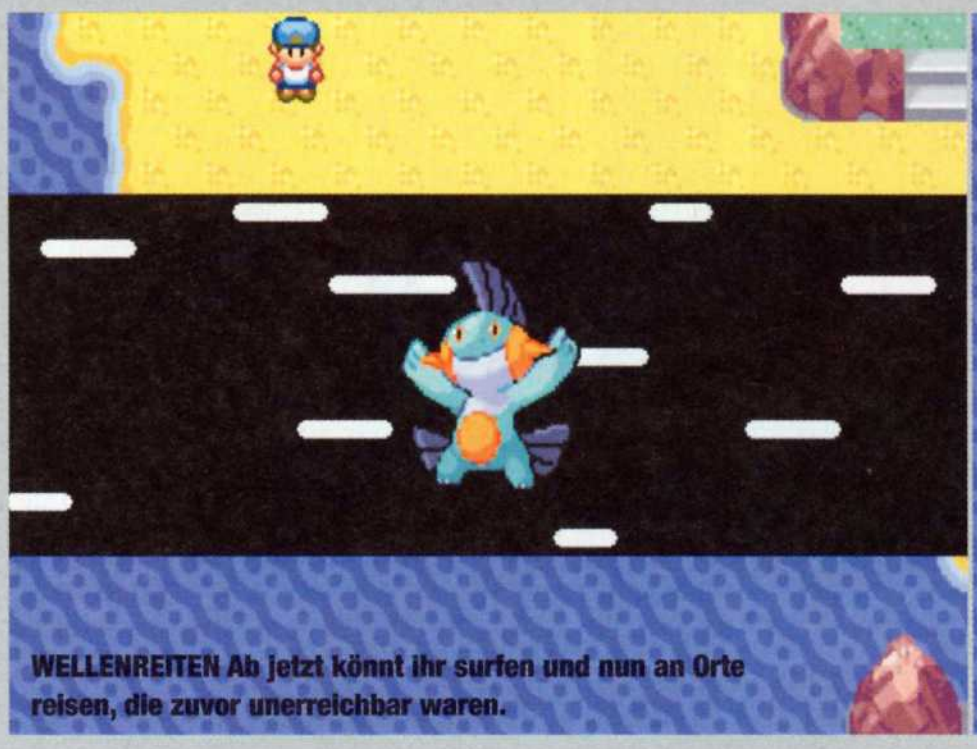
Faustauhaven

Auf der östlichen Seite der Stadt liegt das Dock, wo Brack euch erwartet. Da ihr jetzt aber „Surfen" beherrscht, benötigt ihr ihn nicht mehr. Lauft nach Osten und hüpft hinter Brack in die Wellen, um die Route 107 hinunterzureisen.

Route 107

Folgende wilde Pokémon leben hier: Wingull, Tentacha, Karpador, Pelipper, Wailmer

Diese Wasserstraße enthält wenige Überraschungen und keine Items.



WELLENREITEN Ab jetzt könnt ihr surfen und nun an Orte reisen, die zuvor unerreichbar waren.

EINSAME INSEL Hier findet ihr nützliche Items.

Schlagt also die Trainer. Schwimmerin Beth sendet ein Marill, ein Wingull und ein Goldini (alle Level 25) gegen euch aus. Dann stoßt ihr auf Schwimmer Darrin mit seinem Tentacha Level 27. Die Geschwister Lisa und Ray schicken ein Goldini Level 28 und ein Tentacha Level 26 ins Duell. Dann trefft ihr Schwimmer Tony mit seinem Kanivanha Level 27. Der letzte Trainer ist Schwimmerin Denise mit ihrem Wingull Level 27. Wenn ihr alle Trainer besiegt habt, surft ihr nach Osten auf die Route 108.

Route 108

Folgende wilde Pokémon leben hier: Wingull, Tentacha, Karpador, Pelipper, Wailmer

Diese Wasserstraße ist nicht anders als die letzte, bis auf das Schiffswrack, das ihr auf halbem Weg entdecken könnt. Zuerst müsst ihr aber einige Trainer besiegen. Schwimmerin Tara benutzt im Kampf ein Seeper und ein Marill (beide Level 26). Schwimmer Jerome verwendet ein Tentacha und ein Wingull (beide Level 26). Schwimmerin Missy rückt euch mit einem Goldini, einem Wingull, einem Marill und zum Schluss mit einem Wailmer (alle Level 24) auf die Pelle. Nachdem ihr auch Missy besiegt habt, bewegt ihr euch nach Norden, um das Schiffswrack zu finden.

Schiffswrack

Über die Gangway erreicht ihr die rechte Tür des Wracks. Bevor ihr die Kabinen erkundet, müsst ihr Matrose Duncan mit seinem Wailmer und seinem Maschok (beide Level 26) schlagen. Dann untersucht ihr die Kabinen im Süden. In der mittleren bemerkt ihr ein mit Wasser gefülltes Loch. Wenn ihr „Tauchen" beherrscht, könnt ihr hier sechs weitere Räume nach TM18 (Regentanz), dem Wasserstein und einem Scanner absuchen. Die linke Kabine enthält ein Fluchtseil. Dann lauft ihr zurück in die große Halle. Durchquert diese und durchsucht die zwei Kabinen. In der rechten findet ihr einen Tauchball. Nun geht es in der Halle die Treppen auf der linken Seite hinauf. Hier gilt es, Planscher Charlie mit einem Marill Level 27 zu schlagen. Dann durchsucht die einzige Kabine nach einem Beleber. Geht als Nächstes in die untere Hälfte der Kabine, wo ihr das junge Paar Lois und Hal besiegen müsst. Das Paar schickt ein Volbeat und ein Illumise (beide Level 27) ins Duell. Verlasst die Kabine nach Süden und steigt die zweite Treppe hinauf. Dort sucht ihr nach dem Lagerschlüssel. Wenn ihr den Schlüssel habt, geht es die Treppe wieder hinunter. Am anderen Ende dieser Halle benutzt ihr den Lagerschlüssel, um TM13 (Eisstrahl) zu ergattern. Dann geht ihr über die rechte Treppe zum oberen Deck hinauf und verlasst das Wrack.

Route 108

Ein Trainer erwartet euch noch auf dieser Route. Schwimmer Matthew sendet ein Kanivanha Level 27 gegen euch ins Rennen. Surft nach dem Kampf mit Matthew weiter nach Osten, bis ihr auf die Route 109 kommt.

MEHR ACTION!

SCHIFFSWRACK Wenn ihr alles genau absucht, findet ihr einen Scanner.

IRRGARTEN Durchsucht alle Kabinen und achtet darauf, dass ihr euch nicht verlauft.

Route 109

Folgende wilde Pokémon leben hier: Wingull, Tentacha, Pelipper, Wailmer

Hüpft auf die erste Insel an dieser Route, um Angler Carter mit drei Exemplaren der Spezies Tentacha (Level 23, 24 und 25) und einem Wailmer Level 24 zu schlagen. Eine Insel im Osten hält für euch ein AP-Plus bereit. Dann surft ihr nach Westen, um ein weiteres Paar zu besiegen. Mel und Paul benutzen ein Pudox und ein Papinella (beide Level 27) für das Duell. Als Nächstes erwartet euch Schwimmerin Alice mit einem Goldini, einem Wingull und noch einmal einem Goldini (alle Level 25). Der nächste Gegner ist Schwimmer David mit seinem Wingull und einem Kanivanha (beide Level 26). Planscherin Carmen will euch dann mit einem Marill Level 27 zu Leibe rücken. Zu guter Letzt erwartet euch noch Planscherin Gwen mit einem Marill Level 27. Wenn ihr alle Trainer besiegt habt, betretet ihr den Strand von Graphitport City.

Graphitport City

Wenn ihr bereits an Wettbewerben der Normal- und Superklasse teilgenommen und diese gewonnen habt, könnt ihr nun am Wettbewerb für die Hyperklasse in der Arena von Graphitport City teilnehmen. Beherrscht eine eurer Kreaturen „Geheimpower", so habt ihr die Möglichkeit, in einem geheimen Laden am nördlichen Ende des Marktes einzukaufen. Wenn ihr Champion geworden seid, könnt ihr beim Statuswerte-Guru einige gute Käufe tätigen. Kommt daher später nach Graphitport City zurück. Jetzt durchquert ihr die Stadt und lauft auf die Route 110.

Route 110/Radweg/Malvenfroh City

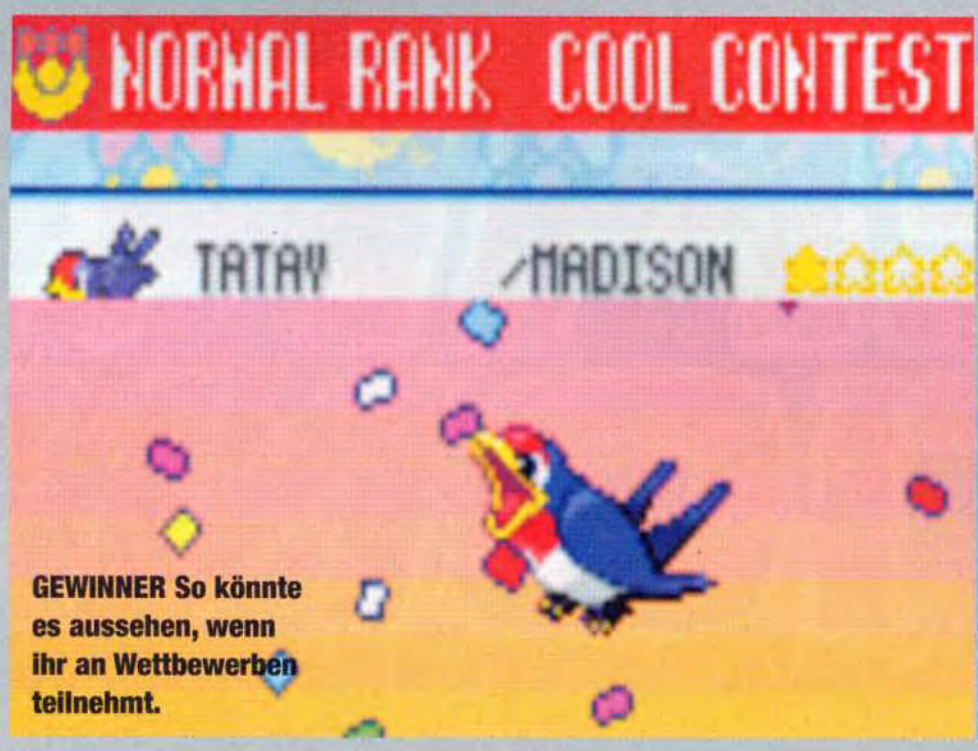
Folgt der Route 110 nach Norden und fahrt mit dem Rad den Radweg nach Malvenfroh City hinunter. In Malvenfroh City lauft ihr nach Osten auf die Route 118.

Route 118

Folgende wilde Pokémon leben hier: Geradaks, Frizelbliz, Wingull, Tentacha, Zigzachs, Tohaido, Pelipper, Karpador, Kanivanha

Diese Straße führt zum Wasser, wo ihr zum anderen Strand hinübersurfen müsst. Zuerst gilt es aber wieder, einige Trainer zu besiegen. Aromalady Rose tritt gegen euch mit einem Knilz und einer Roselia (beide Level 16) an. Gitarrist Dalton sendet zwei Exemplare der Spezies Magnetilo und dann ein Flurmel (alle Level 15) gegen euch aus. Danach erwartet euch Angler Wade mit seinem Kanivanha Level 17. Nachdem ihr diese Trainer besiegt habt, surft ihr auf die gegenüberliegende Seite des Strandes. Sprecht dort mit dem Angler und antwortet mit einem „Ja" auf seine Frage, um eine Profiangel zu erhalten. Als Nächstes nehmt ihr es mit den Interviewern Gabby und Ty auf. Das Duo schickt ein Magnetilo und ein Krakeelo (beide Level 27) ins Duell. Danach gebt ihr ihnen wie gewohnt ein Interview und seht es euch später im Fernsehen an. Lauft nach Osten zum nächsten Trainer. Angler Barny versucht euch mit zwei Exemplaren der Spezies Kanivanha (beide Level 26) niederzuringen. Als Nächstes lauft ihr leicht nach Norden, um auf Troy zu treffen. Weiter geht es nach Osten, um dort weitere Trainerkämpfe zu bestehen. Vogelfänger Perry sendet ein Wingull Level 27 ins Duell. Dann folgt Vogelfänger Chester mit einem Schwalbini und einem Schwalboss (beide Level 26). Sammelt danach noch den Hypertrank im Osten ein. Lauft ein kurzes Stück zurück und betretet den nördlichen Pfad zur Route 119.

Hier endet der zweite Teil unserer Komplettlösung.

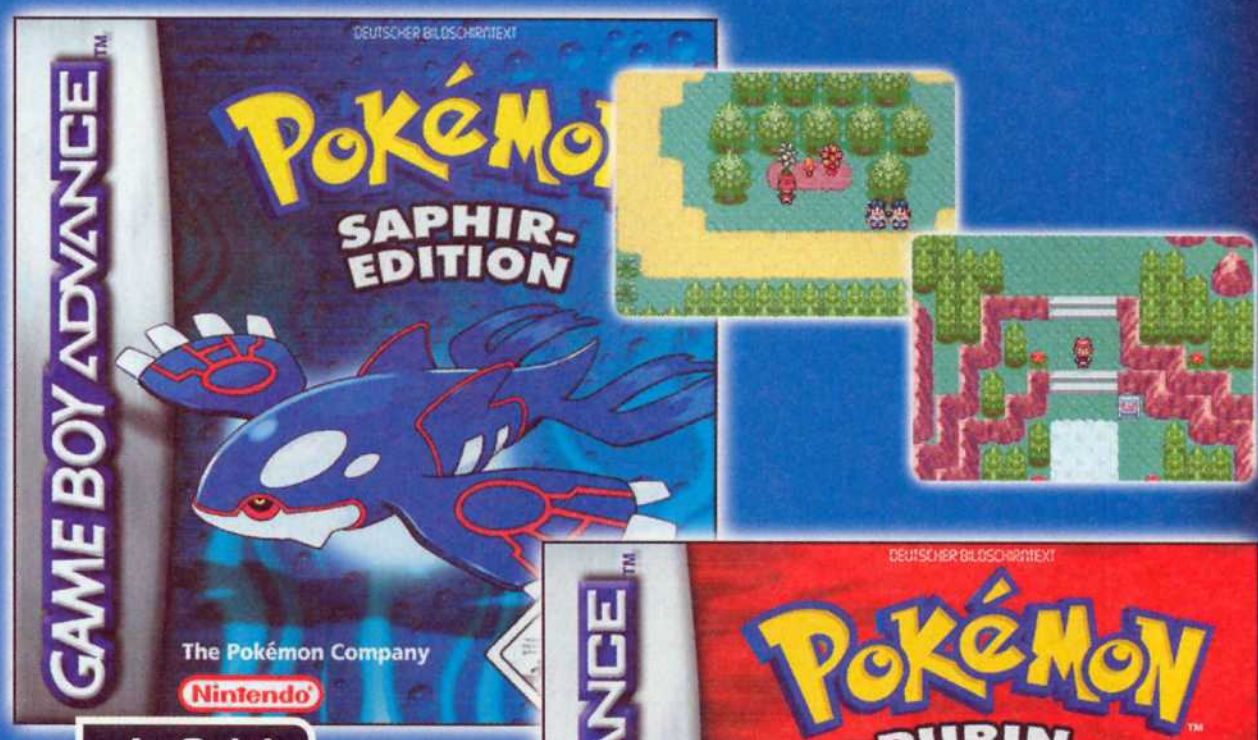


GEWINNER So könnte es aussehen, wenn ihr an Wettbewerben teilnehmt.

GLÜCK IN DER LIEBE ... Fordert dieses Pärchen zu einem Duell heraus.

MEHR GEIL!

Pokémon erstmals für GAME BOY ADVANCE!



- Li-Ionen Akku
- Großes Display
- Integrierte Bildschirmbeleuchtung

117,99

GAMEBOY ADVANCE SP

Eingebauter Li-Ionen Akku (bis zu 18 Std. Betriebsdauer). Erhältlich in den Farben Silber, Schwarz oder Blau.
Art. Nr.: Silber 309 0048;
Art. Nr.: Schwarz 309 0064;
Art. Nr.: Blau 309 0070

Je Spiel

44,-

POKEMON RUBIN ODER SAPHIR EDITION

Grandiose Fortsetzung der Kultgames endlich für den Gameboy Advance!
Art. Nr.: Rubin 913 5640; Art. Nr.: Saphir 913 5641

82X IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

SATURN

GEIZ IST GEIL!

Wario World

Dank unserer **Bosstaktiken** besiegt ihr jeden Gegner!

Endgegnerstrategien

Insgesamt erwarten euch in Warios neuestem Abenteuer 13 Boss- oder Zwischengegner. Damit ihr für alle Kämpfe gerüstet seid, versorgen wir euch mit effektiven Gegnerstrategien. Viel Spaß beim Kloppen!

Turbulenzia – Sauriers Kraftprobe

Divasaurier ist der Endgegner in der ersten Welt. Sie attackiert euch mit ihrem Schwanz, ihren Füßen, ihrer Zunge oder Sprüngen, die Schokkwellen auslösen. Den ersten drei Attacken weicht ihr aus, indem ihr ständig in Bewegung bleibt und genügend Abstand zu der Saurier-Lady haltet. Über die Schockwellen springt ihr einfach hinweg. Sobald sich eine Gelegenheit ergibt, die gelbe Kugel am Schwanz des Dinos zu erreichen, springt ihr dagegen und haltet euch daran fest. Wartet, bis die Dino-Dame ihren Schwanz anhebt, so dass ihr ihr mit einer Stampf-Attacke auf den Kopf springen könnt. Jetzt hüpft ihr schnell nach unten, saugt das Gold vor dem Gegner ein und greift euch die Gute, solange sie bewusstlos ist. Springt mit dem Ungetüm in die Luft und führt den Spiralsturz aus. Wiederholt die ganze Prozedur fünfmal und der erste große Endkampf ist überstanden.

TÜR AUF! Wartet, bis ihr auf die Rückseite der Knochenhand springen könnt.

ALTER BEKANNTER Dieser Gegner begegnet euch in jeder Welt. Schnappt euch einfach einen seiner kleinen Helfer und vermöbelt ihn damit.

Para Fantastica – Duodragos Kraftprobe

Am Ende der zweiten Welt müsst ihr gegen Duodrago, einen zweiköpfigen Drachen, antreten. Dieser greift euch mit drei verschiedenen Attacken an. Zuerst solltet ihr nicht in die Nähe seiner Hände gehen, da Wario sonst blitzschnell eine übergebraten bekommt. Haltet euch deswegen meistens vorne in der Mitte auf. Außerdem spuckt der Drache mit einem Kopf mit Haftkugeln, die er mit dem anderen Kopf wieder einsaugt. Springt ständig, um nicht an einer der Kugeln kleben zu bleiben. Zuletzt hat er noch seine Feuer-Attakke, die ihr gegen ihn einsetzen müsst. Bleibt einfach im vorderen Bildschirmbereich, um dieser Attacke zu entgehen. Versucht einen Drachen zu attackieren, so dass er angeschlagen ist und nicht mehr rechtzeitig ausweichen kann, wenn sein Gegenüber Feuer spuckt. Wiederholt den Vorgang fünfmal, um Duodrago zu besiegen.

Fallhalla – Machotaurus' Kraftprobe

Machotaurus greift euch hauptsächlich an, indem er auf den Boden stampft. Haltet euch dann besser nicht in seiner Nähe auf. Bleibt in Bewegung, genauso wie bei seiner zweiten Attacke, den Feuerstrahlen. Sobald der Feuerteufel nach oben springt, eilt ihr zur Mitte der Plattform, wo ihr vor der Lava in Sicherheit seid. Wenn Machotaurus auf euch zustürmt, bleibt ihr in Bewegung, um nicht verletzt zu werden. Bei seinem ersten Sturmangriff gerät er am Rand der Plattform sofort ins Taumeln – nach dem ersten Treffer stürmt er zweimal auf euch zu und nach jedem weiteren Treffer müsst ihr einem Sturmangriff mehr ausweichen, bevor euer Gegner am Plattformrand balanciert. Genau dann geht ihr zur Mitte der Plattform und führt eine Stampf-Attacke aus. Euer Gegner verliert das Gleichgewicht und stürzt in die Lava. Wiederholt den Vorgang fünfmal, um dem Treiben des Aushilfsmachos ein Ende zu setzen.

Funkelland – K. Schädels Kraftprobe

Auf einem alten, in zwei Teile zerbrochenen Piratenschiff tretet ihr gegen Kapitän Schädel an. Dieser schwingt ständig von einer Hälfte des Schiffs zur anderen und attackiert euch mit den verschiedensten Angriffen. Zum Beispiel feuert er mit Feuergeschossen, Energiestrahlen und Bomben auf euch. Den Feuerkugeln und Energiestrahlen könnt ihr leicht ausweichen – lediglich bei Angriffen mit den großen Bomben kommt ihr in Bedrängnis. Dann gilt es nur noch, sich schnellstmöglich von der Bombe zu entfernen, da diese einen sehr großen Explosionsradius hat. Benutzt dazu die Sprungfedern oder lasst euch schnell auf eine andere Ebene fallen. Zuerst greift ihr den Kapitän mit ganz normalen Attacken an, bis dieser benommen ist und ihr ihn mit einem Spiralsturz in den Boden rammen könnt. Nach drei Treffern müsst ihr allerdings eine neue Taktik anwenden, da der Pirat nun gegen eure Attacken immun ist. Bleibt jetzt immer auf der Seite des Schiffs, auf der sich der Kapitän gerade nicht aufhält, und weicht seinen Attacken aus. Wenn er euch mit den kleinen Kugeln bombardiert, schnappt ihr euch eine und schleudert diese mit einem Mega-Wurf auf euren Kontrahenten zurück. Dieser ist für kurze Zeit benommen und kann mit einem vernichtenden Spiralsturz in den Boden gerammt werden. Nach insgesamt fünf Treffern ist Kapitän Schädel besiegt.

DINO-DAME Hängt euch an die Haftkugel am Schwanz und springt von dort aus auf den Kopf des Dinos.

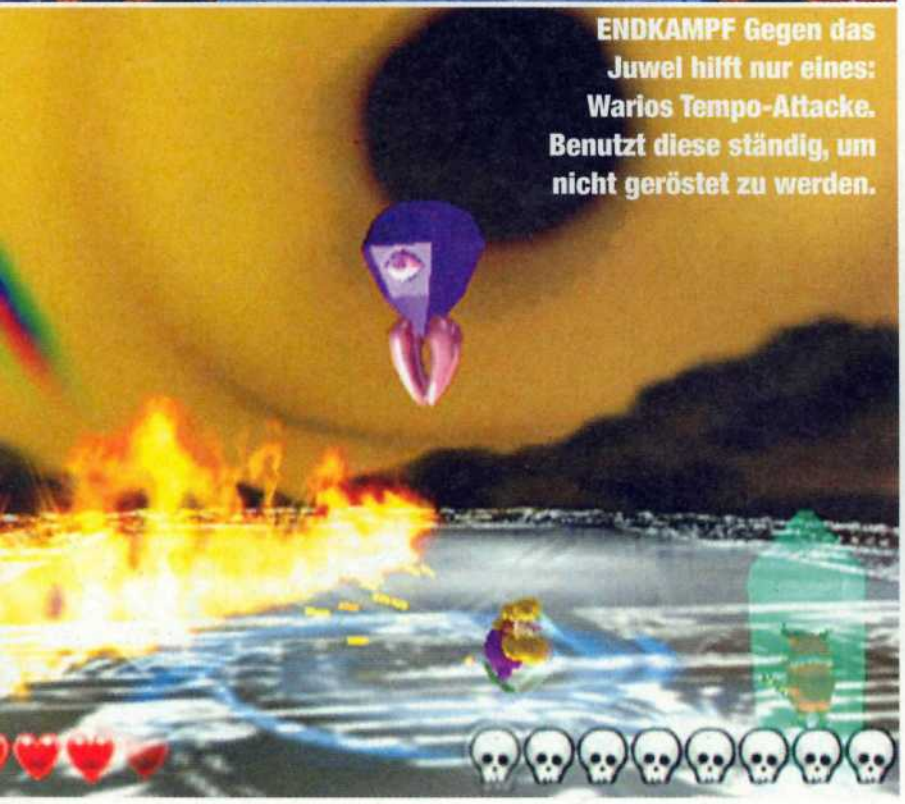
DUODRAGO Schlagt einen der beiden Köpfe k. o., so dass er den Flammen nicht ausweichen kann.

HEISSER MACHO Sobald Machotaurus am Rand der Plattform balanciert, führt ihr oben eine Stampf-Attacke aus.

Sternplatz – Der Endkampf gegen das finstere Juwel

Dieser Kampf ist relativ einfach – solange ihr mit der richtigen Taktik vorgeht. Bleibt nie lange an einer Stelle stehen, damit ihr nicht von den Feuerwänden verletzt werdet. Allerdings ist Wario selbst rennend zu langsam, weswegen ihr hier ständig die R-Taste für eine Tempo-Attacke benutzen müsst. Nur so habt ihr eine Chance, den Angriffen zu entkommen. Wenn euch das Juwel mit Schockwellen angreift, tippt ihr zum Springen immer nur kurz auf den Sprung-Button, um nicht in der nächsten Schockwelle zu landen. Achtet darauf, nicht zwischen zwei Feuerwänden gefangen zu werden. Falls doch, müsst ihr in Bewegung bleiben, um nicht von den Feuerschüssen getroffen zu werden. Zerstört die fünf Säulen, in denen die Wichtlinge gefangen gehalten werden. Nachdem der fünfte Wichtling befreit wurde, greift dieser das Juwel an und setzt es kurzzeitig außer Gefecht. Ergreift die Chance und schnappt euch den Klunker, um ihn per Monster-Zentrifuge aus der Arena zu wirbeln. Wiederholt diesen Vorgang ganze achtmal, um auch den letzten Boss in *Wario World* zu besiegen.

SCHÄDELSCHMERZEN Werft die kleinen Geschosse zu ihrem Absender zurück.



ENDKAMPF Gegen das Juwel hilft nur eines: Warios Tempo-Attacke. Benutzt diese ständig, um nicht geröstet zu werden.

INFO DIE ENDGEGNER

Die Levelbosse

Da manche Zwischengegner bereits ziemlich schwer zu schlagen sind, liefern wir euch hier kurz Strategien gegen alle Levelbosse:

ENGELKLOPFEN Der Engel holt gleich zum Schlag aus. Dann weicht ihr den Attacken aus und geht sofort zum Konter über.

SANDWURM Bleibt gegen den Sandwurm immer in Bewegung und springt, sobald ihr in das Loch gezogen werdet.

Turbulenzia

1-1: Der Krötenkrieger

Prügelt so lange auf den Gegner ein, bis er am Boden liegt. Dann schnappt ihr ihn und führt entweder einen Spiralsturz oder eine Monster-Zentrifuge aus. Flieht und bleibt in Bewegung, sobald die Kröte rot blinkt.

1-2: Der Sandwurm

Bleibt bei seinen Attacken stets in Bewegung und achtet auf die Schatten seiner Geschosse. Springt, wenn der Sandwurm euch zur Mitte zieht. Schlagt jedes Mal, wenn der Wurm eine Pause macht, auf ihn ein, bis er rot leuchtet. Dann macht ihr euch wieder aus dem Staub.

Para Fantastica

2-1: Baby Rabiat

Weicht den Attacken durch Rennen aus und prügelt auf den Engel ein, sobald dieser mit seinen Flügeln nach euch geschlagen hat. Wenn er benommen ist, greift ihr ihn euch und benutzt den Spiralsturz oder die Monster-Zentrifuge.

2-2: Kugel-Clown

Wenn der Clown auf der anderen Plattform ist, müsst ihr der Feuer-Attacke ausweichen, indem ihr auf einen der kleinen Balkons am Rand der Plattform flieht. Schlagt einfach auf seinen Körper ein, bis er bewusstlos und somit greifbar ist. Führt dann eure starken Spezial-Attacken aus. Versucht immer auf derselben Plattform wie der Clown zu sein.

Fallhalla

3-1: Polarpuster

Den Standard-Attacken des Polarpusters weicht ihr durch Springen oder Wegrennen aus. Sobald sich seine Augen rot verfärben, müsst ihr ihm den Rücken zudrehen. Greift ihn nach einer seiner Attacken an, schlagt ihn dann benommen und verabreicht ihm einen Power-Angriff. Alternativ könnt ihr die Kometen in die Lavalöcher werfen, wenn der Puster sich direkt darüber befindet.

3-2: Spideraticus

Haltet euch an den Haftbällen fest, die die Spinne nach euch spuckt. Wenn sie euch zu sich heranzieht, springt ihr ab und landet mit einem Saltosprung auf ihrem Kopf. Schnappt sie euch, solange sie bewusstlos ist, und wirbelt sie mit der Monster-Zentrifuge herum.

Funkelland

4-1: Fieser Falschspieler

Achtet darauf, unter welchem Becher der Falschspieler sich versteckt hat. Schlagt mehrmals auf den Becher, damit der Gegner nach unten fällt und angreifbar ist. Führt jetzt euren Spiralsturz aus. Macht euch nach eurem Angriff schnell vom Acker, um keinen Konter abzubekommen.

4-2: Mr. Amboss

Schlagt auf die Steinhände ein, bis diese k. o. sind, und werft damit auf Amboss' Vorderseite. Vorsicht: Sobald ihr eine Hand aufgehoben habt, werdet ihr mit Schockwellen angegriffen.

KAMPFKRÖTE Wenn die Kröte rot leuchtet, dann macht ihr euch am besten ganz schnell aus dem Staub, um nicht von ihr überrannt zu werden.

Jetzt auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Was sagst du dazu, dass das neue Pokémon-Spiel für den GBA in zwei Versionen, „Rubin" und „Saphir", erhältlich ist?
Super. Dadurch habe ich noch mehr verschiedene Pokémon. ❑
Mir egal. Ich kaufe mir das Spiel sowieso nicht. ❑
Das ist reine Abzocke. ❑

6. Wie findest du *Pokémon Rubin & Saphir* für den GBA?
Es ist das beste Pokémon-Spiel aller Zeiten. ❑
Ganz nett, aber ich habe es mir besser vorgestellt. ❑
Einfach nur schlecht. ❑

7. Nutzt du die Möglichkeit, Pokémon via Linkkabel auszutauschen?
Klar. Mich hat das Sammelfieber längst erfasst. ❑
Eher selten, ich kenne zu wenig Leute, mit denen ich tauschen könnte. ❑
Interessiert mich gar nicht. ❑

8. Wie findest du unseren neu eingeführten Detail-Check der uns ermöglicht noch genauer auf die getesteten Spiele einzugehen?
Super, das hat noch gefehlt! ❑
Ist mir egal. ❑
Gefällt mir nicht. ❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 09/2003)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: Games Convention	___	❑	❑	❑
Vorschau: Star Wars Rogue Squadron III	___	❑	❑	❑
Vorschau: Billy Hatcher and the Giant Egg	___	❑	❑	❑
Vorschau: James Bond: Alles oder Nichts	___	❑	❑	❑
Vorschau: Buffy	___	❑	❑	❑
Test: P.N.03	___	❑	❑	❑
Test: Drei Engel für Charlie: Volle Power	___	❑	❑	❑
Test: Disney's Magical Quest 2	___	❑	❑	❑
Import-News	___	❑	❑	❑
Import-Test: F-Zero GX	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Feedback: Wario World	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Pokémon	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 09 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Stefanie Sämann, Matthias Schöffel, Fabian Hübner

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Textchef:
Michael Ploog
Stellvertretende Textchefin:
Margit Koch-Weiß

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: annett.heinze@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Produktionsleitung:
Ralf Kutzer
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60
Druck:
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe
ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2003 38.350 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon-interactive.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,51/Anruf
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

INSERENTENVERZEICHNIS

Capcom	99
Computec Media AG	4, 33, 53, 57, 67, 81
Idee & Spiel	2, 3
Kooperation Matchem	23
Leipziger Messe GmbH	100
Saturn	85, 87, 89, 91

Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat auf's Neue!**

- **Einen modernen Multimedia-PC:** Helga Goldberg aus Binningen
- **Eine Sony PlayStation 2:** Franziska Brunner aus Graz, Österreich
- **Einen Nintendo GameCube:** Stefan Mücksch aus Rüsselsheim

- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:** Andreas Hecka aus Willingen

Herzlichen Glückwunsch!

ZU GEWINNEN Ein moderner Multimedia-PC, der keine Wünsche offen lässt. *Abbildung ähnlich

PLAYSTATION 2 Alles, was man braucht: Mega-Spieleauswahl, DVD-Player und Online-Gaming ab Sommer!

NEUE GENERATION: Mit dem lange von Fans gewünschten beleuchteten Display ist der neue GBA SP unschlagbar!

KLEIN, SCHWARZ, STARK: Nintendos Würfel überzeugt durch starke Games, tolle Technik und günstigen Preis!

Ahh, Pokémon!

Obwohl es Kerstin mit den Pokémon in der Vorschau zu *Pokémon Colosseum* und dem Test zu *Rubin & Saphir* echt gut gemeint hat, nehmen sie die kleinen Biester aufs Korn. Schickt uns einen witzigen Kommentar und gewinnt einen der tollen Preise, die wir euch in Zusammenarbeit mit Walt Disney präsentieren können.

UND DAS KÖNNT IHR GEWINNEN:

3x *Pokémon 4*: *Die zeitlose Begegnung*-DVD
(ab 21.08. im Handel erhältlich)

3x Nintendo GBA SP plus *Pokémon Rubin*

3x *Inspektor Gadget 2*-DVD
(ab 21.08. im Handel erhältlich)

3x Pogo Stick

Schreibt uns euren Kommentar doch einfach per SMS (max 160 Zeichen)! Die witzigste Einsendung drucken wir in der nächsten Ausgabe. Vergiss nicht deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen. Sende eine SMS mit dem Text: „NZL dein Kommentar dein Name deine Adresse" (Beispiel: „NZL Holt mich raus Ash Ketchum 90609 Alabastia")

D: 81114; € 0,49*/SMS, *Vodafone-Kunden, davon Leistungsanteil Vodafone 0,12 €, Zusatzentgelt Magazin 0,37 €;
CH: 72444; Sfr 0,70/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 660 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 611 Sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit deinem Kommentar an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Pokémon, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 22. August.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Voll gepackt mit allerhand Infos konnte der Vorschauteil durch Artikel über *Turok 2* und *WipEout 64* überzeugen. Auf der Teststrecke konnten fünf Titel einen Hit absahnen. Neben *ISS 98* mit 89% und *F-1 World Grand Prix* mit 87% konnte *F-Zero X* voll und ganz überzeugen. Stattliche 92% machten den futuristischen Racer zum Musthave-Titel.

VORSCHAU

N-ZONE 10/03 Ab 10.09.2003 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Claudia Langer

Die 25-jährige Claudia Langer ist PR Managerin bei Electronic Arts.

Was spielen Sie im Augenblick?
Need for Speed, *Medal of Honor*, *Die Sims*, *Harry Potter und die Kammer des Schreckens*, als Vorbereitung auf das Weihnachtsgeschäft.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Qualität, verschiedene Genres, einfaches Handling und natürlich durch die Firmenzugehörigkeit das Kennen der Köpfe „dahinter".

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Donkey Kong Jr. (Colecovision) wegen des fesselnden Spielprinzips. *Diddy Kong Racing* (N64) wegen der coolen Bonusspiele. *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (SNES) wegen der tollen Story.

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Am besten natürlich das Design.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Donkey Kong Jr.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Pacman auf dem Commodore 64.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Unter der Woche Action, um sich vom Büroalltag abzulenken, und am Wochenende (wenn ich geduldig bin und viel Zeit habe) darf es auch schon mal z. B. eine Aufbausimulation sein.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Für den absoluten Nervenkitzel z. B. *Delta Force BHD* über LAN und um beispielsweise entspannt mit einer Freundin zu spielen *Dead or Alive: Extreme Beach Volleyball* oder ein paar Runden in *FIFA 2003*.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Besucht Electronic Arts auf der Games Convention im August in Leipzig!

Mario Golf: Toadstool Tour

Leider, leider hat es für diese Ausgabe nicht mehr geklappt, da der Titel ganz knapp unseren Redaktionsschluss verpasst hat. Aber nichtsdestotrotz bleibt Nintendos Golfspektakel ein brandheißes Thema und wird in der kommenden Ausgabe von uns ausgiebig getestet. Verfolgt mit Spannung, wenn es heißt: Mario setzt an zum Hole-in-One und ...

Final Fantasy: Crystal Chronicles

Rollenspieler können endlich aufatmen. Das neueste Rollenspiel-Werk rückt langsam in greifbare Nähe. Wir bekommen endlich die Japan-Version und zeigen euch im Import-Test, ob die Entwickler ihren Job gut gemacht haben oder nicht. Außerdem nehmen wir den innovativen Mehrspielermodus, bei dem ihr eure Game Boy Advance mit einsetzen könnt, ausführlich unter die Lupe.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

VORSCHAU:		MORTAL KOMBAT: TOURNAMENT EDITION (GBA)
VORSCHAU:		PIKMIN 2 (GC)
IM TEST:		GOLDEN SUN: DIE VERGESSENE EPOCHE (GBA)
IM TEST:		HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN (GC)
IM TEST:		SOUL CALIBUR II (GC)
IM TEST:		TRUE CRIME: STREETS OF L.A. (GC)
IM TEST:		WORLD RACING (GC)

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Mörderische Schönheit

"Kompromisslose Action." N-Zone

"Perfekt um Freunde zu beeindrucken." Big.N

©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

CAPCOM®

NINTENDO GAMECUBE™

www.PN03.co.uk

VUD

LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

Teste die Games der Zukunft

4 TAGE ACTION+

21.8.-24.8.2003

mehr Games

mehr Hardware

mehr Action

GAMES CONVENTION

ebay GamePro GameStar GIGA.DE GamesMarkt.de MCV

WWW.GC-GERMANY.COM